Recopilación de recursos sobre Japón

Volumen 8

Deportes

ÍNDICE

Introducción

Situación y origen de los deportes en Japón 7

Deportes populares

Sumo 11
Béisbol 119
Fútbol 165
Tenis 187
Golf 203
Baloncesto 213
Puroresu 227
Boxeo 349
Artes marciales 375

Deportes minoritarios

Cricket 469
Rugby 470
Volleyball 477
Fútbol americano 479
Lacrosse 483
Hockey sobre hielo 486
Automovilismo y motociclismo 487
Deportes de invierno 513
Deportes originales 520

Juegos Olímpicos

Japón en los Juegos Olímpicos 541

Nota del recopilador

Nos metemos de lleno en la primavera y cada vez que ocurre esto en mi ciudad natal, no existe término medio entre el verano y el invierno, ya que, hemos pasado de 10-15ºC de temperatura media diaria, a máximas estos días de 34ºC.

Preocupa bastante pensar cómo estaremos en pleno verano si a estas alturas de primavera sufrimos máximas más típicas de esos meses de verano y, lo más importante, si bien hay mucho debate si realmente las temperaturas máximas aumentan o no cada año, si es completamente real que cada año las sequías que sufrimos son más severas.

Con la llegada del calor y más horas de sol, utilizamos menos capas de ropa, nos fijamos más en nuestro físico y apetece salir más a la calle y practicar deporte.

En Japón esto no es una excepción. Típicamente vemos a los japoneses como personas enclenques y que a simple vista no tienen el deporte como una de sus mayores prioridades en sus vidas, pero en el fondo realmente sí hay bastante furor por muchos deportes, ya sea tirando más por una línea tradicionalista a través del sumo, el judo o el aikido, o también se toma el camino del deporte moderno, por medio del fútbol (cada vez más creciente su popularidad), el béisbol y el baloncesto.

Los deportes en Japón han estado bastante arraigados a las costumbres más ancestrales de la existencia de dicho país. Por ejemplo, el sumo se utilizaba de actividad como divertimento para el Emperador, que derivó y se mezcló con rituales sintoístas, y hasta el día de hoy, a los rikishi (luchador de sumo, traducido literalmente como “guerrero poderoso”) se les considera semidioses y figuras que, si se les toca, se dice que te otorgarán buena suerte y abundancia en la vida.

Otro ejemplo de deporte ancestral bastante popular antes de la aparición de los deportes modernos fue el Kemari, que se jugaba haciendo una especie de corrillo entre 6-8 personas que consiste en mantener un balón en el aire, utilizando únicamente los pies y también tenía cierta tendencia a ser practicado entre la nobleza o como actividad de esparcimiento, dentro de celebraciones sintoístas.

En este recopilatorio, primeramente, os voy a poner en contexto el establecimiento de estos deportes ya mencionados y su evolución e influencia con el territorio extranjero, hasta el presente. Posteriormente, os presentaré más de 25 deportes diferentes, que se han practicado antaño y hoy día sigue teniendo su público, así como el papel que ha tomado Japón en la gran fiesta por antonomasia de los deportes, que se celebra cada cuatro años: Los Juegos Olímpicos.

Por último, estoy de enhorabuena. El pasado mes de diciembre me examiné del N4 del Noken (Nihongo nōryoku shiken), el examen de fluidez y conocimientos del japonés, y aprobé con nota, con una calificación de 175/180. お疲れ様, お目出度う! (Buen trabajo, felicidades).

¡Qué disfrute leyendo el recopilatorio!

Jorge Caña, abril de 2023.

Situación y origen de los deportes en Japón

Los deportes en Japón son una parte importante de la cultura japonesa. Tanto los deportes tradicionales como el sumo y las artes marciales, como las importaciones occidentales como el béisbol, el fútbol de asociación, el baloncesto y el tenis son populares tanto entre los participantes como entre los espectadores.

El sumo es considerado el deporte nacional de Japón. El béisbol fue introducido en el país por visitantes estadounidenses en el siglo XIX. La liga Nippon Professional Baseball ha sido la competencia deportiva profesional más grande de Japón en términos de índices de audiencia televisivos y espectadores. Las artes marciales como el judo, el karate y el kendō moderno también son practicadas y disfrutadas ampliamente por los espectadores en el país. El fútbol de asociación ha ganado gran popularidad desde la fundación de la Liga de fútbol profesional de Japón en 1992. Otros deportes populares incluyen el patinaje artístico, el rugby, el golf y el tenis de mesa y carreras, especialmente carreras de autos. Algunos deportes nuevos se inventaron cambiando elementos de deportes importados.

Los deportes profesionales más populares en Japón son el béisbol, el fútbol de asociación, el golf, el tenis y la lucha de sumo. Tenga en cuenta que la mayoría de los practicantes de las artes marciales no son profesionales, sino aficionados.

Deporte profesional favorito	2005	2011	2013	2016	2017
Béisbol (Béisbol profesional nipón)	51,7%	45,1%	48,4%	42,8%	45,2%
Lucha de sumo (Ōzumo)	17,1%	15,1%	15,8%	21,8%	27,3%
Fútbol de asociación (J. League) (WE League)	22,8%	28,9%	36,0%	26,2%	25,0%
Tenis (Abierto de Japón)	N/A	N/A	N/A	20,6%	21,7%
No le importan los deportes	24,4%	22,0%	18,9%	24,0%	18,2%
Golf (Tour de golf de Japón y Tour JLPGA)	16,9%	19,9%	16,0%	13,4%	13,7%
Boxeo	7,8%	7,7%	7,8%	9,8%	9,2%
Baloncesto (B.League) (W League)	N/A	N/A	N/A	N/A	6,0%
Automovilismo	6,2%	7,7%	7,0%	7,0%	5,2%
Puroresu (lucha libre profesional)	4,2%	3,1%	3,5%	4,7%	3,8%
Otros	8,0%	5,7%	7,8%	3,7%	7,8%
Fútbol Americano (X Liga)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Fútbol Sala (F.Liga)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Además, existen deportes profesionales con fines de juego; algunos fanáticos los disfrutan como deportes para espectadores sin apostar dinero.

- Carreras de caballos - 25 carreras tienen clasificaciones internacionales de Grado I. Arima Kinen es la carrera de apuestas más grande del mundo.
- Keirin - carreras de bicicletas. Se convirtió en un deporte olímpico en 2000 en su forma modificada.
- Kyotei - carreras de lanchas motoras.
- Auto Race - carreras de motos en pistas ovaladas.

Historia

Japón tiene una larga y rica historia deportiva que se remonta a muchos siglos atrás. Desde artes marciales tradicionales hasta deportes modernos, Japón ha sido un hogar para muchos deportes y atletas exitosos. En esta historia, exploraremos la evolución de los deportes japoneses a lo largo del tiempo.

Vamos a desarrollar de manera breve a nivel general el origen y expansión de los deportes a través de los períodos históricos. Se expandirá mucho más su historia a través del análisis de cada deporte.

I. Historia temprana

Los primeros registros de deportes en Japón se remontan al siglo VII. La caza era un pasatiempo popular entre la nobleza japonesa y se consideraba una actividad importante para mantener la forma física y la habilidad con armas. También se practicaba la equitación, el tiro con arco y la lucha. Estas actividades evolucionaron en deportes formales a medida que se estableció una sociedad feudal en el siglo XII. La lucha, conocida como sumo, se convirtió en un deporte popular en este período y se convirtió en una forma de entretenimiento en las cortes imperiales y en las provincias.

El sumo está considerado como el deporte más antiguo de Japón.
Pintura de una antigua competición de Sumo, periodo Heian o Kamakura

II. El período Edo

Durante el período Edo (1603-1868), los deportes se convirtieron en una parte integral de la cultura popular japonesa. El shogunato Tokugawa, que gobernó Japón durante este período, fomentó la práctica de deportes para mantener a la gente ocupada y alejada de la política. Los deportes que se desarrollaron durante este período incluyen la equitación, el tiro con arco, el sumo y la esgrima. El sumo se convirtió en un deporte profesional y se establecieron establos en todo el país para entrenar a los luchadores. También se desarrollaron artes marciales como el judo, el karate y el kendo durante este período.

III. La era Meiji

La era Meiji (1868-1912) fue un período de modernización en Japón y esto se reflejó en los deportes. Se importaron deportes occidentales como el béisbol, el fútbol y el rugby. El béisbol se convirtió en un deporte popular en Japón y el primer equipo de béisbol japonés, el Shimbashi Athletic Club, se formó en 1878. El fútbol también se hizo popular y se establecieron equipos en las universidades. En 1905, Japón envió un equipo de fútbol a los Juegos Olímpicos de Verano de 1904 en Saint Louis, Missouri, convirtiéndose en el primer equipo asiático en competir en los Juegos Olímpicos.

IV. La era Showa

La Era Showa, que abarcó desde 1926 hasta 1989, fue un período crucial en la historia de los deportes en Japón. Durante este tiempo, el país experimentó cambios significativos en la forma en que se practicaban y se percibían los deportes, y se establecieron las bases para el auge del deporte moderno en Japón.

En los años previos a la Era Showa, los deportes en Japón eran vistos principalmente como una actividad recreativa y no como un medio para competir internacionalmente. Sin embargo, en la década de 1920, se produjo un cambio significativo en la forma en que se percibían los deportes en el país. El gobierno japonés comenzó a ver los deportes como una forma de promover la salud y la condición física de los ciudadanos, y como una forma de mejorar la imagen de Japón en el mundo.

Uno de los deportes que experimentó un auge en popularidad durante la Era Showa fue el béisbol. El deporte había sido introducido en Japón en la década de 1870 por misioneros estadounidenses, pero no fue hasta la década de

1930 que se convirtió en un pasatiempo popular. En 1934 se estableció la Liga de Béisbol Profesional de Japón, y desde entonces el deporte ha crecido hasta convertirse en uno de los más populares del país.

Durante la Era Showa, el sumo también se mantuvo como un deporte popular en Japón. El sumo se remonta a la era feudal de Japón, cuando los guerreros samuráis lo practicaban como una forma de entrenamiento. En el siglo XVII, el deporte se convirtió en un evento público y se establecieron las reglas y las tradiciones que se siguen hasta el día de hoy. Durante la Era Showa, se establecieron las bases para el sumo moderno, y el deporte se convirtió en un símbolo de la cultura japonesa.

Otro deporte que creció en popularidad durante la Era Showa fue el fútbol. El deporte fue introducido en Japón a finales del siglo XIX por misioneros extranjeros, pero no fue hasta la década de 1930 que comenzó a ganar popularidad entre los japoneses. En 1948 se estableció la Liga de Fútbol de Japón, y desde entonces el deporte ha crecido hasta convertirse en uno de los más populares del país.

Durante la década de 1960, los deportes en Japón comenzaron a experimentar un cambio significativo debido a la influencia de los medios de comunicación y la globalización. Los deportes se convirtieron en un medio para competir a nivel internacional, y los atletas japoneses comenzaron a ganar medallas en los Juegos Olímpicos y otros eventos internacionales.

Uno de los atletas más influyentes de la Era Showa fue Yoshinori Sakai, quien encendió la llama olímpica en los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964.

Uno de los hitos más importantes en la historia de los deportes en Japón fue la celebración de los Juegos Olímpicos de Tokio en 1964. Los Juegos de Tokio fueron un gran éxito y dejaron un legado duradero en el deporte japonés. Japón invirtió en la construcción de nuevas instalaciones deportivas y la mejora de las existentes, lo que permitió que el país albergara una gran variedad de eventos deportivos internacionales.

En la década de 1960, el béisbol se convirtió en el deporte más popular de Japón. La Liga de Béisbol Profesional de Japón se estableció en 1934, pero fue en la década de 1960 cuando el deporte realmente despegó. Los equipos profesionales comenzaron a recibir una gran cantidad de seguidores y se construyeron nuevos estadios. Los jugadores de béisbol japoneses también comenzaron a destacar en el ámbito internacional, y en 1967, el equipo de Japón ganó la medalla de bronce en la Copa Mundial de Béisbol.

Otro deporte que ganó popularidad en Japón en la década de 1960 fue el fútbol. En 1965, la selección japonesa ganó la medalla de oro en los Juegos Asiáticos, lo que fue un gran logro para el fútbol japonés. En 1968, se estableció la Liga de Fútbol de Japón, y desde entonces el deporte ha seguido creciendo en popularidad en el país.

Durante la década de 1970, Japón siguió destacando en competiciones internacionales en varios deportes. En 1972, el equipo masculino de voleibol ganó la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Múnich, y en 1976, el equipo femenino de voleibol ganó la medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Montreal. El judo también se convirtió en un deporte popular en Japón durante este período, y los atletas japoneses ganaron varias medallas en los Juegos Olímpicos y los campeonatos mundiales de judo.

En la década de 1980, el deporte japonés experimentó un auge gracias a la influencia de la economía del país. Los equipos y los atletas japoneses recibieron una gran cantidad de apoyo financiero, lo que les permitió competir a nivel internacional en una amplia variedad de deportes. En 1983, el equipo masculino de baloncesto de Japón ganó la medalla de oro en los Juegos Asiáticos, y en 1984, el equipo femenino de gimnasia ganó la medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles.

En la década de 1990, Japón siguió consolidando su posición como uno de los principales actores en el mundo del deporte. El país albergó varios eventos deportivos importantes, incluyendo la Copa Mundial de Fútbol de 1993 y los Juegos Olímpicos de Invierno de Nagano en 1998. Además, los atletas japoneses continuaron destacando en competiciones internacionales en una amplia variedad de deportes.

En el mundo del béisbol, los equipos japoneses continuaron ganando popularidad y éxito en la década de 1990. En 1996, el equipo de béisbol japonés ganó la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Atlanta, y en 1998, el equipo de béisbol de la Universidad de Waseda ganó la Serie Mundial Universitaria de Béisbol. En 1999, el equipo de béisbol japonés ganó la Copa Intercontinental de Béisbol, lo que demostró el nivel de habilidad del país en este deporte.

El fútbol también siguió creciendo en popularidad en Japón en la década de 1990. En 1992, se estableció la Liga de Fútbol Profesional de Japón, que se convirtió en una de las ligas más competitivas de Asia. El equipo de fútbol de Japón tuvo una serie de buenos resultados en competiciones internacionales, incluyendo la clasificación para la Copa Mundial de Fútbol de 1998 en Francia.

El judo siguió siendo un deporte popular en Japón en la década de 1990. Los atletas japoneses continuaron ganando medallas en los Juegos Olímpicos y los campeonatos mundiales de judo, y el país también organizó varios eventos importantes de judo durante este período. En 1995, el Campeonato Mundial de Judo se celebró en Tokio, y en 1999, se celebró el Campeonato Asiático de Judo en Osaka.

En la década de 2000, Japón continuó destacando en una amplia variedad de deportes. El país albergó varios eventos deportivos importantes, incluyendo la Copa Mundial de Fútbol de 2002 y los Juegos Olímpicos de Invierno de 2008 en Nagano. Además, los atletas japoneses continuaron ganando medallas en competiciones internacionales en deportes como el atletismo, la natación y el judo.

En el mundo del béisbol, los equipos japoneses continuaron siendo muy competitivos. En 2006, el equipo de béisbol de Japón ganó la Serie Mundial de Béisbol, lo que demostró la capacidad del país para competir a nivel internacional en este deporte. El fútbol también siguió creciendo en popularidad en Japón en la década de 2000. El equipo de fútbol de Japón se clasificó para la Copa Mundial de Fútbol en varias ocasiones, y en 2011, ganó la Copa Asiática de Fútbol.

En la última década, Japón ha seguido siendo un país destacado en el mundo del deporte, albergando eventos deportivos importantes y logrando éxitos en una amplia variedad de disciplinas.

Uno de los eventos más importantes que tuvo lugar en Japón en la década de 2010 fue la Copa Mundial de Fútbol Femenino de 2011. El torneo se llevó a cabo en varias ciudades de Japón, y la selección femenina japonesa llegó a la final, donde venció a Estados Unidos en un emocionante combate por penaltis para ganar el campeonato. El éxito del equipo de fútbol femenino de Japón inspiró a muchas jóvenes jugadoras a seguir sus pasos y contribuyó al creciente interés por el fútbol femenino en el país.

Otro deporte que ha crecido en popularidad en Japón en la última década es el rugby. El país acogió la Copa Mundial de Rugby en 2019, la primera vez que este evento se celebró en Asia. La selección japonesa de rugby logró un gran éxito en el torneo, llegando a los cuartos de final y ganando varios combates emocionantes contra equipos de rugby más experimentados. La Copa Mundial de Rugby en Japón aumentó la popularidad del deporte en el país y dejó una gran impresión en los aficionados y en los espectadores de todo el mundo.

El béisbol también ha seguido siendo un deporte popular en Japón en la última década. La Liga de Béisbol Profesional de Japón se ha expandido y mejorado en términos de calidad de juego y participación de aficionados. En 2013, el equipo de béisbol de Japón ganó el Campeonato Mundial de Béisbol Clásico, una competición internacional que reúne a los mejores equipos de béisbol del mundo. Los equipos de béisbol japoneses también han tenido un buen desempeño en competiciones internacionales, como la Serie del Pacífico y la Serie Mundial de Béisbol.

El judo, un deporte tradicional en Japón, también ha continuado siendo un deporte popular en la última década. Los atletas japoneses han tenido un gran éxito en competiciones internacionales, ganando medallas en los Juegos Olímpicos y en los campeonatos mundiales. En 2019, el Campeonato Mundial de Judo se celebró en Tokio, con la participación de atletas de todo el mundo. El evento fue un gran éxito y demostró la popularidad y el nivel de habilidad del judo en Japón.

Además de estos deportes tradicionales, otros deportes han ganado popularidad en Japón en la última década. El baloncesto se ha vuelto más popular gracias a la presencia de jugadores japoneses en la NBA y a la celebración de eventos como el Campeonato Asiático de Baloncesto de 2015 en Japón. El deporte de los eSports también ha experimentado un crecimiento en Japón en los últimos años, con eventos importantes como la Liga de Campeonatos de Japón de League of Legends, uno de los juegos de eSports más populares del mundo.

Sumo

El sumo (相撲 *sumō*) es un deporte de combate y arte marcial donde dos luchadores o *rikishi* se enfrentan cuerpo a cuerpo con el objetivo de lanzar su rival al suelo o fuera del área circular. Es de origen japonés; es considerado un arte en su país y mantiene gran parte de la tradición sintoísta antigua. Es el deporte nacional de Japón.

- Género: Combate cuerpo a cuerpo, grappling.
- Grado de contacto: Completo.
- Deportes emparentados: lucha mongola, koryu budo.

A pesar de la gran cantidad de rituales sintoístas previos y posteriores a los combates, las reglas en sí son pocas y no son complejas:

- El primer luchador en tocar el suelo con alguna parte de su cuerpo a excepción de la planta de sus pies queda eliminado.
- El primer luchador en hacer contacto con el exterior del círculo de lucha (ya sea con sus pies o cualquier otra parte de su cuerpo) queda eliminado.
- Un luchador que utiliza una técnica ilegal o *kinjite*, como golpear en los ojos, estrangulaciones, tirar del pelo, puñetazos, luxaciones articulares u otras, queda eliminado.
- Si un luchador pierde el *mawashi* (única vestimenta utilizada durante un combate de sumo), queda eliminado.

Los encuentros de sumo suelen durar pocos segundos ya que uno de los luchadores suele ser empujado inmediatamente fuera del círculo. Cada encuentro es precedido por un ritual ceremonial elaborado. Los deportistas que practican sumo son reconocidos por su gran tamaño y masa corporal, dos factores decisivos en el sumo, por lo que la dieta que llevan sus practicantes está diseñada específicamente para ganar y mantener peso.

Los rings o cuadriláteros de sumo son conocidos como *dohyō*. El *dohyō* está hecho de arcilla con arena esparcida sobre su superficie. Mide entre 34 y 60 cm de altura. El círculo es de aproximadamente 4,55m de diámetro y está delimitado por una gran soga de arroz llamada *tawara*, que es enterrada en la arcilla. En el centro se encuentran dibujadas dos líneas, las *shikiri-sen*, donde los *rikishi* deben posicionarse antes de comenzar el enfrentamiento.

En este arte marcial —al igual que en la lucha mongola— no existe el límite de peso como tal, cosa que sí ocurre en otras artes marciales —como el boxeo— en las que sí hay un límite de peso fijo ya establecido, por lo que al momento de enfrentarse ambos luchadores pueden tener diferente peso (uno puede ser más pesado que otro) al momento de enfrentarse entre sí.

Terunofuji, el 73º Yokozuna llevando a cabo el Yokozuna dohyo-iri.
Sus compañeros de heya Hokutofuji y Terutsuyoshi a su lado, y a la derecha el gyoji Shikimori Inosuke

Es el único deporte en el cual es obligatorio que los hombres tengan el pelo largo. Los luchadores sólo pueden cortarse el pelo después de que se retiren. Lo cual significa que cuando un luchador ingresa por primera vez en el mundo del sumo, éste no podrá cortarse el pelo mientras se encuentre compitiendo como *rikishi* profesional en activo, una vez que el luchador de sumo anuncia su retirada podrá cortarse el pelo.

Es el único deporte en general que solo puede ser practicado de manera profesional por los hombres; y que está completamente prohibido a las mujeres, debido a que por tradición estas no pueden tocar el recinto de práctica o *dohyō*, ya que su presencia impura puede contaminarlo. Lo cual significa que ni siquiera pueden subir a entregar premios al campeón. Sin embargo, las mujeres solo pueden subir en casos de emergencia.

Las mujeres solo pueden practicar al sumo en torneos amateur en los que también pueden participar hombres. Los torneos amateur de sumo son organizados por la Federación Internacional de Sumo. Sin embargo, los torneos amateur de sumo no son reconocidos como oficiales por la Asociación de Sumo de Japón, quien se encarga del sumo profesional desde la década de 1920, luego de la fusión de las asociaciones de Tokio y Osaka.

Hay quienes dicen que los rikishi pueden llegar a consumir 20.000 calorías diarias, divididas en dos sustanciosas comidas de 10.000 calorías cada una, una cantidad realmente exagerada. Pero otras versiones más creíbles señalan que en realidad estos enormes atletas consumen unas 4.000 calorías diarias. Su dieta incluiría la ingesta de tres litros de cerveza al día, y tras la comida deben dormir unas cuatro horas para ralentizar el metabolismo y fomentar la acumulación de grasa. El chankonabe, preparado por los sumotori de las categorías inferiores, constituye el plato característico en la dieta de todo luchador de sumo. Se trata de una enorme olla en la que se mezclan todo tipo de proteínas como carnes de buey, cerdo, ternera, pollo, además de pescados y huevos que se cocinan con algas, tofu, verduras, vegetales, arroz, fideos y la inevitable cerveza, entre otros. Si nos preguntamos cómo es posible consumir tal cantidad de comida sin morir en el intento, nos remitimos a las palabras del luchador Kazumi Yoshinaga: *"No es tan fácil comer veinte huevos al día si lo haces como los demás... Yo lo logré tomándomelos en forma de huevos duros"*.

Historia del sumo

A pesar de sus extensas excavaciones en el pasado, los arqueólogos han podido decirnos muy poco sobre los deportes de los habitantes prehistóricos de Japón. Sin embargo, podemos suponer con seguridad que ellos, como todos los pueblos, lucharon. Si sus encuentros de lucha deben o no identificarse como sumo, la forma peculiarmente japonesa de este deporte, es un tema de debate. Entre las figuras de terracota del período Tumulus (250-552) hay algunas que se supone representan luchadores. Esta suposición se basa principalmente en su estado de (des)vestimiento: están desnudos excepto por un taparrabos, la apariencia asociada con la lucha de sumo a lo largo de la mayor parte de la historia registrada. Citando la evidencia de estas figuras de terracota (conocidas como haniwa), P. L. Cuyler afirma que *"el sumo se realizaba como parte del ritual sintoísta al menos desde el período Tumulus"*. Jörg Möller está de acuerdo en que las figuras de haniwa son luchadores y afirma que “una función puramente religiosa” para el sumo prehistórico. Cuyler y Möller se hacen eco de la opinión de la mayoría de los eruditos japoneses, pero uno tiene que preguntarse acerca de un caso elaborado a partir del testimonio de silenciosas figuras de arcilla. De hecho, esta interpretación de los orígenes del sumo es un anacronismo que refleja puntos de vista formados en siglos posteriores (especialmente el nuestro).

Lo mismo puede decirse del registro histórico escrito temprano. Aunque los eruditos modernos consideran que el material de antes del siglo VI d.C. es más una leyenda que una historia confiable, las historias de las antiguas crónicas de Japón recopiladas en el Kojiki (712) y el Nihongi (720) se citan habitualmente para explicar los orígenes del sumo. Por ejemplo, se dice que el alfarero Nomi no Sukune participó en el primer combate de sumo entre dos mortales. Este combate, que supuestamente tuvo lugar en el año 23 a.C., ocurrió cuando el emperador Suinin le pidió a Nomi no Sukune que se ocupara de Taima no Keyaha, un notorio fanfarrón que se jactaba de ser el hombre más fuerte "bajo los cielos". Nomi no Sukune enfrentó al fanfarrón en un feroz combate cuerpo a cuerpo, le rompió las costillas con una patada y la espalda con otra, y se convirtió en “el padre del sumo”. Este famoso encuentro está obviamente muy lejos del sumo como lo sabemos hoy.

Luchadores de sumo entrando al dohyo. Utagawa Kuniteru, 1863

Nomi no Sukune puede, no obstante, parecer un antecesor apropiado del sumotori (luchador de sumo) moderno, a quien los admiradores japoneses ven como un epítome de la masculinidad, pero la atención minuciosa al lenguaje

revela una ironía. El primer uso del término “sumo” en realidad se refiere a combates entre mujeres. El emperador Yuryaku, de quien se dice que reinó en el siglo V d.C., se molestó al escuchar a un carpintero de palacio alardear de que nunca cometía un error. Yuryaku hizo arreglos para que algunas de sus asistentes femeninas se quitaran la ropa y forcejearan a plena vista. Después de observar a las mujeres, el agitado carpintero reanudó su trabajo, solo para resbalar y arruinar el borde de su cepillo, por lo que el emperador ordenó que lo ejecutaran.

Cabe señalar, sin embargo, que en este primer uso escrito del término “sumo”, no se describía la actividad en sí. Fuera lo que fuese, la visión de mujeres desnudas excepto por la cintura —como las figuras de terracota haniwa— era obviamente un espectáculo sexualmente provocativo. Como tal, ha sido una vergüenza para los historiadores modernos que quieren defender los orígenes religiosos del sumo. La historia de los combates de mujeres a menudo se ignora o se vuelve a contar y se eliminan las partes lascivas. Wakamori Taro, por ejemplo, menciona que Yuryaku hizo que sus asistentes femeninas realizaran sumo, pero guarda silencio sobre la casi desnudez de las mujeres y omite por completo al carpintero fanfarrón. Habiendo sacado el incidente de su contexto real, Wakamori le da una nueva interpretación. Ignorando las implicaciones obvias del texto, comenta que las asistentes femeninas del emperador también actuaban como bailarinas y concluye que el incidente apoya su tesis de que el sumo se originó como una danza religiosa.

Hay alguna evidencia que apoya la tesis de Wakamori sobre los orígenes religiosos del sumo. Es cierto, por ejemplo, que el sumo se lleva a cabo como parte de las celebraciones festivas en los templos budistas y santuarios sintoístas de todo Japón. El ejemplo más famoso es probablemente el karasu-zumo (lucha de cuervos), que tiene lugar en el santuario de Kamo en Kioto. Muchachos que representan al dios Takemikazuchi luchan contra otros muchachos que representan la esfera mundana. En el santuario de O yamazumi en la isla de O se realizó mishima hitori-zumo (sumo de un solo hombre). Dos veces al año, antes de la siembra de primavera y antes de la cosecha de otoño, un luchador solitario representaba una lucha contra el espíritu de la planta de arroz. El espíritu siempre ganaba y se esperaba que expresara su placer en forma de una cosecha abundante. La falta de preocupación por la competencia igualitaria, como la variación de un lugar a otro, es típica de los deportes tradicionales.

Un mural que representa a Oda Nobunaga, uno de los Daimyo más importantes de Japón, observando un combate de sumo. Nobunaga fue un partidario prolífico del sumo, y su influencia en el deporte se puede ver hoy en la forma del dohyo levantado

La mayoría de los eruditos se unen a Wakamori al interpretar la existencia de estos rituales como prueba de que el sumo tuvo su origen como una ceremonia religiosa, y muchos eruditos especifican que la ceremonia era un ritual agrícola. No podemos asumir, sin embargo, que los rituales realizados representen prácticas comunes hace unos dos mil años. Como señala Nitta Ichiro, se desconocen las raíces históricas de estos rituales y el grado en que conservan sus formas originales. De hecho, es poco probable que los rituales de sumo en los santuarios y templos de las aldeas sean anteriores al siglo XIII porque las aldeas mismas no se establecieron hasta el desarrollo del estado feudal al final del período medieval de Japón. Aunque algunos santuarios y templos tienen antecedentes más antiguos, la mayoría se crearon como un punto focal para estos pueblos. La práctica del sumo en los santuarios y templos más grandes puede datar del período Heian (794-1185), pero el sumo en los santuarios provinciales probablemente data de finales de la Edad Media. De hecho, el registro confiable más antiguo de sumo de un solo hombre en el santuario de O yamazumi data de algún momento entre 1716 y 1736. Kaneda Eiko argumenta en un artículo reciente que el sumo de mujeres servía con frecuencia como una ceremonia para hacer llover, pero su evidencia proviene de los siglos XVIII y XIX y no puede usarse para argumentar que el sumo comenzó como un ritual religioso.

También pueden surgir preguntas sobre el significado del sumo realizado junto con la cosecha y otros festivales. En la mayoría de los casos, el sumo parece haber sido un entretenimiento secular más que un ritual religioso. Nitta hace

una distinción útil entre sumo shinji (sumo divino), en el que el acto de sumo en sí mismo tiene un significado ritual inequívoco, y hono zumo (ofrendas de sum), en el que sumo es una actuación separada presentada a la deidad con motivo de un ritual. La mayoría de las actuaciones de sumo en festivales de santuarios y templos tienen poco que ver con el contenido del ritual central. Como la mayoría de las festividades que rodeaban un concurso de tiro con arco europeo medieval o un partido de fútbol americano moderno, el sumo era un evento secundario. Junto con la música, la danza y las representaciones teatrales, fue una atracción adicional. En términos de Nitta, la mayoría del sumo realizado en templos y santuarios de todo el país, hoy como en el pasado, debe clasificarse como "ofrecido" en lugar de "sumo divino", un entretenimiento en lugar de un acto de adoración.

Después de que se estableciera la corte imperial de Japón en Nara en el año 710 d.C., los combates de sumo se llevaban a cabo el séptimo día del séptimo mes del calendario lunar. El primero de estos eventos anuales ocurrió en 734. Cuando la corte se mudó a Heian-kyo (hoy Kioto), se siguió practicando sumo. En 826 se trasladó al día dieciséis del mes y ya no entra en conflicto con el Festival Tanabata.

Si es cierto que la vida en la corte era una cuestión de “intolerable tedio”, los luchadores debían ser recibidos con sincero entusiasmo. Las primeras descripciones detalladas son de principios del siglo IX. Aunque la ceremonia cambió con el tiempo, Möller describe su estructura básica.

El torneo anual se llevó a cabo en los terrenos del palacio imperial. No había un anillo de tierra elevado (como lo hay en el sumo moderno). Un área plana adyacente al Shishinden (Salón para las Ceremonias Estatales) se cubrió con arena blanca para la ocasión ceremonial. Cuando treinta y cuatro luchadores entraron en el jardín, fueron anunciados por tambores y gongs. Los seguían funcionarios, músicos y bailarines. El equipo de la “izquierda” llevaba malvarrosas de papel en el pelo; la “derecha” vestía flores de calabaza. Aunque los combates de sumo ahora se ganan (a) cuando el oponente toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies o (b) cuando se lo obliga a salir del ring, los combates de sumo de la cancha, sin un ring, se decidieron sólo de la manera anterior. Después de cada combate, los músicos tocaban sus tambores, tocaban sus gongs y realizaban una danza ritual. Los resultados se registraban con flechas clavadas en la arena. No había árbitro independiente. Según el cuento histórico del siglo XI Eiga monogatari, el emperador determinaba los ganadores de los combates reñidos.

¿Cuál fue exactamente el significado de este evento anual? Sin duda, fue más que una ocasión para que un grupo de hombres de gran espíritu flexionaran sus músculos y mostraran sus proezas físicas. Aunque no hubo nada en la ceremonia en sí que respaldara la opinión convencional de que el sumo de la corte comenzó como un ritual agrícola, no se puede descartar la posibilidad. Sin embargo, parece mucho más probable que el deporte fuera una declaración política en lugar de una oración por la fecundidad. Obinata Katsumi, una guía autorizada, ha analizado la estructura y administración de la ceremonia y ha demostrado de manera convincente que el sumo sirvió para mostrar y reconfirmar las relaciones de poder. Los luchadores fueron reclutados de todas partes del territorio sobre el cual la corte de Heian reclamaba autoridad. A pesar de la promulgación del Código Taiho centralizador, algunas jurisdicciones locales conservaron un alto grado de autonomía. Requerir que tales jurisdicciones enviaran representantes a Heian-kyo para luchar en una ceremonia anual realizada ante el emperador equivalía a que reconocieran la autoridad imperial. Esto es constante a lo largo de la historia de la ceremonia, pero los roles que el emperador y sus funcionarios desempeñaron en la ceremonia sufrieron cambios que reflejaban cambios en el equilibrio de poder en la corte.

El Dairishiki, un texto compilado a principios del siglo IX, describe la ceremonia tal como se llevaba a cabo en ese momento. Sentarse en una ceremonia de sumo era tan importante socialmente como sentarse en una antigua arena romana o en un torneo medieval. Se prepararon asientos especiales para el emperador, los príncipes reales y los más altos cargos de la corte en el edificio principal del Shinsen'en. Se prepararon asientos para los funcionarios gubernamentales de menor rango en el patio abierto al sur del edificio, y se prepararon lugares en los lados este y oeste de la cancha para los funcionarios de sumo. Entrando primero, el emperador ordenó que comenzara la ceremonia. Los otros espectadores lo siguieron y tomaron sus asientos. Luego entraron los oficiales de sumo, acompañados por los luchadores. Se realizó un baile, después de lo cual comenzó la lucha libre.

En el período Kamakura (1185-1333), los guerreros reemplazaron a los cortesanos como gobernantes de Japón. No hace falta decir que la destreza en el combate armado se valoraba por encima de la habilidad retórica y el dominio de la etiqueta. En la batalla, el arco y la flecha eran más efectivos a distancia. Al acercarse al enemigo, la espada y la lanza eran las armas preferidas. Cuando todo lo demás fallaba, uno confiaba en sus habilidades en el combate con las

manos desnudas. En consecuencia, el sumo fue valorado por su utilidad como preparación para la batalla, y Minamoto no Yoritomo (1147–1199), el fundador del shogunato Kamakura, fomentó su práctica. Estableció comisionados especiales (bugyo) para supervisar el entrenamiento de los guerreros en sumo. También hizo sumo regularmente, junto con tiro con arco ecuestre, carreras de caballos y bailes, en el santuario que construyó en Kamakura para Hachiman, el dios de los guerreros.

Dos rikishi compiten ante el emperador Meiji, sentados arriba a la derecha. El respaldo del Emperador al sumo marcó un cambio dramático en la percepción pública del deporte y marcó el comienzo de su resurgimiento en Japón. Según algunos biógrafos, el propio Meiji fue un talentoso luchador de sumo aficionado en su juventud.

Oda Nobunaga (1534-1582), uno de los tres unificadores del Japón feudal, era un apasionado del sumo y patrocinó una serie de torneos entre 1570 y 1580. Para un torneo celebrado en febrero de 1578, reunió a más de 1500 luchadores en su bastión, Azuchi. Castillo. El segundo unificador, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), compartió su entusiasmo por el deporte.

Nitta Ichiro especula que después de la interrupción del sumo de la corte en 1174, los luchadores pueden haber continuado actuando en festivales patrocinados por santuarios y templos en Kioto y sus alrededores. La evidencia es incompleta, pero al menos desde el siglo XIV, quizás antes, los templos y santuarios comenzaron a realizar actuaciones de sumo por las que cobraban entrada para recaudar dinero para la construcción, reparaciones y otros proyectos. Estas actuaciones se conocían como kanjin zumo (beneficio sumo). Las actuaciones de kanjin zumo se registraron en el área de Kioto en 1605, 1644 y 1645. En Edo, el sumo benéfico se realizó alrededor de 1640.

Dos rikishi practicando en el siglo XIX. De autor anónimo

El sumo patrocinado por Nobunaga y Hideyoshi y realizado en santuarios y templos ya había comenzado a exhibir una de las características más importantes de los deportes modernos: la especialización de roles. Pronto seguiría la especialización del espacio. Es característico de los deportes modernos que los atletas estén separados de los espectadores y que los campos de juego estén espacialmente diferenciados entre sí, así como del espacio de trabajo. En el desarrollo del sumo como en la evolución del fútbol y el rugby moderno a partir del deporte europeo medieval del fútbol popular, los roles se especializaron tanto como el espacio en el que se desarrollaba el deporte.

En los primeros años del sumo de la corte, los luchadores eran reclutados entre el campesinado y seleccionados más por su fuerza física que por su habilidad técnica. Con toda probabilidad, no había una técnica específicamente desarrollada para el sumo como deporte de combate y había poco o ningún sentido de los luchadores como profesionales para quienes el deporte era una forma de vida en lugar de un evento ocasional. Sin embargo, alrededor del siglo XII, el estatus de los luchadores que aparecían en los torneos de la corte parece haberse fijado, y ciertas familias provincianas enviaban regularmente a sus hijos a los torneos de la corte. (Esto les dio una conexión con el gobierno central a través del cual obtuvieron puestos como gobernador provincial). En este desarrollo podemos ver el comienzo de la especialización de roles que es característica del deporte moderno.

Benefit sumo también parece haber contribuido de manera importante a la especialización del deporte. Los templos y santuarios emplearon los servicios de grupos profesionales o semiprofesionales de luchadores que, si no existían ya, se formaron en conjunción con esta nueva demanda.

Eventualmente, algunos de estos luchadores profesionales comenzaron a realizar actuaciones de sumo para su propio beneficio. En otras palabras, continuaron por el camino que condujo al sumo como un deporte para espectadores más o menos moderno. Como en la mayoría de los deportes de espectadores modernos, la economía, más que la religión o la política, fue la fuerza motriz. También es importante señalar que los orígenes del sumo moderno fueron urbanos. El deporte tomó forma en las tres principales ciudades de Edo (el antiguo nombre de Tokio), Osaka y Kioto. Los promotores del sumo no fueron los propios luchadores, ni siquiera los antiguos luchadores, sino los ciudadanos, el equivalente mercantil japonés de la burguesía europea cuyo papel en la modernización de los deportes occidentales difícilmente puede exagerarse. Así comenzó una diferenciación de funciones que, como suele suceder en la historia del deporte, finalmente dio lugar a lo que ahora son dos deportes distintos. A medida que el sumo se convirtió principalmente en un deporte para espectadores, comenzó a perder su valor como habilidad práctica orientada al combate. La función marcial del combate con las manos desnudas fue enfatizada por otras actividades. La escuela Takeuchi de combate sin armas, por ejemplo, surgió a mediados del siglo XVI. Las técnicas de artes marciales que se enseñaban en esta y otras escuelas se llamaban totte, koshimawari o, en el período Edo (1600–1868), juho o jujutsu. El último término es, por supuesto, más familiar hoy en día.

Otro resultado directo del desarrollo del sumo como deporte para espectadores fue la especialización del espacio, como lo demuestra la creación del dohyo, el anillo de tierra elevado característico del sumo moderno. Antes del siglo XVII, no había un límite claro que designara el espacio competitivo del sumo. Existe cierto desacuerdo sobre cuándo exactamente se estableció un límite, pero el análisis de Ikeda Masao de los dibujos y pinturas del siglo XVII demuestra que debe haber sido en la última parte de ese siglo. No se representan límites marcados antes de 1660. En una imagen que data de la década de 1660, se muestra a los luchadores forcejeando en un espacio delimitado por una cuerda enrollada alrededor de cuatro pilares. En otros cuadros de la época, el sumo tiene lugar dentro de un área delimitada por fardos de arroz colocados en el suelo. Dado que la primera aparición de un límite marcado coincide con los primeros intentos del gobierno de prohibir el sumo, Ikeda conjetura que el límite se trazó para separar a los participantes de los espectadores y así reducir la probabilidad de peleas y otros disturbios del “orden público”. Independientemente de los motivos detrás de su invención, el dohyo fue una innovación que transformó por completo el deporte en el sentido de que los combates se decidían cuando un luchador era expulsado del ring y también cuando un luchador era arrojado al suelo.

La existencia del anillo también era un requisito previo para algunos de los rituales.

Shiranui Koemon, el 11º Yokozuna o Gran Campeón (en el medio). Está cruzando el río Sumida en la ciudad de Edo (ahora Tokio) de camino al templo Eko-in donde va a pelear. Como luchador principal, Shiranui tiene un sirviente para llevar su equipo y lo acompaña otro luchador principal, quizás el que debe pelear, y un árbitro. Como los luchadores de sumo eran samuráis honorarios, podían portar dos espadas en público. Shiranui fue muy popular, mejor recordado hoy en día por inventar una forma particularmente enfática y expresiva de entrar al ring, el llamado estilo dohyo-iri usando movimientos de brazos distintivos

Se cree, por ejemplo, que esparcir sal en el cuadrilátero antes de los combates se inició alrededor de la misma época, es decir, alrededor de 1690. Esta costumbre particular, que probablemente fue copiada de los rituales sintoístas de purificación, sirvió como técnica de purificación.

La legitimación del sumo del período Edo fue un proceso largo y lento. Tokugawa Iemitsu (1604–1651), el tercer shogun Tokugawa, prohibió el sumo en Edo en 1648. El motivo de la prohibición fue la preocupación característica del shogunato por el orden público, que a menudo se interrumpía con tsuji-zumo (suma de esquina). “Guerreros desempleados y rudos habitantes de la ciudad entraron en contacto violento en estos concursos callejeros que luchaban por pequeñas cantidades de dinero arrojadas por los espectadores que se reunían alrededor de los luchadores improvisados. Los enfrentamientos entre los samuráis sin amo de mal genio y los plebeyos eran incesantes; las espadas desenvainadas y la muerte prematura de un combatiente o espectador no eran insólitas”. Las prohibiciones del sumo se emitieron periódicamente a lo largo del período Edo, al menos quince a mediados del siglo XIX, lo que atestigua la impotencia de las autoridades ante la determinación de la población de no verse privada de uno de sus principales placeres. Eventualmente, las prohibiciones directas se dirigieron solo al sumo en las esquinas de las calles. Las autoridades se contentaron con regular en lugar de prohibir los combates benéficos que se celebraban en santuarios y templos. Estos esfuerzos por disminuir el nivel de violencia expresiva aleatoria del deporte ejemplifican lo que Norbert Elias ha llamado “el proceso de civilización”.

Los promotores prometieron controlar mejor el incipiente deporte y donar una parte de las ganancias a obras públicas. En consecuencia, se permitió el sumo benéfico en Edo en 1684, en Osaka en 1691 y en Kioto en 1699. Las autoridades concedieron permisos para celebrar sumo benéfico casi todos los años después de eso.

Alrededor de 1750, el calendario anual de encuentros se estableció en un patrón: primavera y otoño en Edo, verano en Kioto, otoño en Osaka. Esto no significaba, sin embargo, que existieran organizaciones de sumo estables en cada una de las tres ciudades. Las ciudades eran meros centros donde los grupos de sumo se reunían para grandes actuaciones. Muchos de los luchadores, especialmente los retenidos por un daimyo (señor de un dominio), residían en sus propias regiones. Para estos torneos de temporada, se erigieron gradas de madera en los terrenos del templo para albergar a varios miles de espectadores. Entonces, como ahora, los luchadores se clasificaron para cada nuevo evento, pero los rangos no se determinaron como ahora por el desempeño en un encuentro anterior. Las clasificaciones tenían que ser aproximadas y listas porque los participantes variaban de un encuentro a otro, ya que los promotores negociaban con varios grupos de luchadores para cada encuentro. Con el paso del tiempo, sin embargo, hubo un grado de racionalización. Los promotores identificaron a los luchadores más capaces, los invitaron a regresar a cada actuación y los clasificaron de manera menos arbitraria.

De alguna manera, sin embargo, el sumo Tokugawa como deporte para espectadores todavía se parecía al caos simulado de la lucha libre “profesional” moderna. En los encuentros celebrados en Osaka, por ejemplo, los luchadores que vivían y practicaban en la ciudad y la región circundante desempeñaban el papel de los buenos, mientras que los luchadores de otros lugares eran los "pesados". Fue lo mismo en Edo y Kioto. Fue un buen negocio dejar ganar a los héroes locales. Al igual que los entusiastas estudiados por Roland Barthès en Mythologies (1957), los fanáticos estaban cautivados por el drama alegórico representado en el cuadrilátero y parecía no importarles el hecho de que los combates fijos no eran desconocidos. El prestigio del señor de un luchador retenido a veces influía en el resultado de un combate. Comparar registros del período Edo (1600–1868) es como tomar al pie de la letra los resultados de la lucha libre “profesional” moderna.

Otro extraño parecido con la lucha libre “profesional” moderna se puede ver en onna-zumo (lucha libre de mujeres), que se realiza principalmente, al parecer, para excitar a los hombres. Los nombres asumidos por las mujeres (o que les dieron los promotores) sugieren la naturaleza degradada de la atracción: "Tetas grandes", "Grieta profunda", "Sostenedor de las bolas".

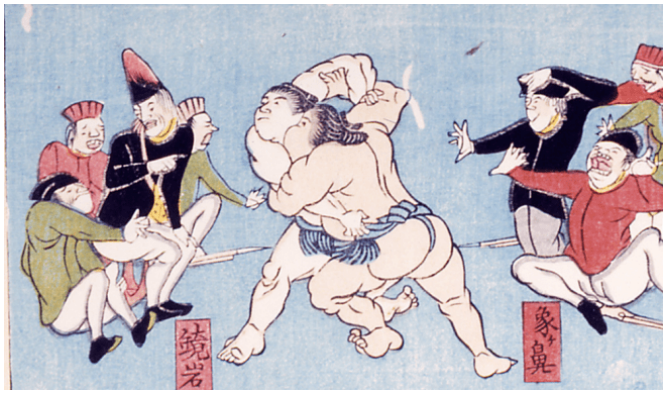
Hacia fines del siglo XVIII, la mayoría de los mejores luchadores aparecían regularmente en el circuito de cuatro estaciones de los tres principales centros de sumo. Sin embargo, gradualmente, Edo se estableció como el lugar para estar, el equivalente en el mundo del sumo de Broadway en el teatro estadounidense. Esto se debió principalmente a que el shogunato que gobernó Japón durante el período Edo exigió que los daimyo residieran en Edo en lugar de en sus dominios provinciales. La residencia en Edo impidió el desarrollo de la rivalidad regional del daimyo.

La estrategia del sumo kaisho era obtener el reconocimiento del shogun gobernante y forjar una asociación más estrecha con él y sus señores. Para lograr esto, la organización de sumo solicitó con éxito realizar una actuación especial ante el shogun. (El paralelo con el sumo de la corte del período Heian probablemente estaba en mente.) La organización buscó la ayuda de Yoshida Zenzaemon, un vasallo del dominio Hosokawa en la actual Kumamoto. Los Yoshida eran una destacada familia de árbitros que afirmaban haber tenido siglos de asociación con el sumo que les

dio un conocimiento especial de las "prácticas antiguas". Irónicamente, los Yoshida que decían tener acceso a la tradición eran en realidad innovadores. En un esfuerzo por producir sumo adecuado para la ejecución ante el shogun, Yoshida Zenzaemon introdujo el dohyo matsuri (ceremonia del anillo) que ahora se realiza antes del comienzo de cada torneo. En esta colorida ceremonia, el árbitro principal, en el papel de un sacerdote sintoísta, purifica el ring. Yoshida también presentó una ceremonia especial realizada inmediatamente antes de los combates. Dos de los mejores luchadores de la jornada entraron al ring, por separado, con gruesas cuerdas blancas, las espectaculares yokozuna, amarradas a sus amplias cinturas. Se dice que otro ritual, el yumitorishiki (danza del arco), ocurrió por primera vez cuando el shogun expresó su placer después de un combate entregando un arco a Tanikaze Kajinosuke. El presumiblemente baile espontáneo de Tanikaze fue una expresión de su gratitud por el regalo. En conjunto, estas innovaciones cambiaron la naturaleza del deporte. “El sumo shogunal sacó el deporte del mundo vulgar del entretenimiento”, escribe Cuyler, “y le impartió un sentido de ritual que luego se convirtió en su principal característica”.

Fotografía de luchadores, de Kusakabe Kimbei

La familia Yoshida mantuvo una fuerte influencia en el sumo durante doscientos años. Sobre la base de sus registros familiares, los Yoshida reclamaron una serie de derechos. Autorizaron a los árbitros y decidieron quién tenía derecho y quién no a llevar el yokozuna. Conservaron lo que se suponía (erróneamente) que eran las antiguas tradiciones del deporte. El sumo kaisho, por su parte, obtuvo legitimidad a través de su vinculación con la familia Yoshida. La alianza finalmente pudo dominar el sumo en la mayor parte del país.



Un combate de sumo para una multitud de marineros estadounidenses, 1854. La apertura forzosa de las fronteras de Japón por parte del comodoro Matthew Perry y sus notorios barcos negros tuvo un impacto significativo en la cultura japonesa y, por extensión, en el sumo. Perry y su equipo no quedaron impresionados con el deporte. Más bien, describieron a los rikishi como "monstruos sobrealimentados" y consideraron que el sumo era brutal y repugnante

A pesar de los esfuerzos de Yoshida y los miembros del kaisho para organizar, controlar y legitimar el deporte, el sumo del siglo XIX siguió siendo un fenómeno claramente vulgar. Francis Hall, un estadounidense que residió en Yokohama de 1859 a 1866, admiraba a los luchadores de sumo como “la perfección de la naturaleza animal”, pero le molestaba su casi desnudez y le horrorizaba el comportamiento “inmodesto” de las espectadoras. Cuando una mujer joven se subió a la barandilla de una galería y descendió por una escalera, la barandilla “atrapó sus prendas y expuso sus miembros desprotegidos en todas sus proporciones”. Hall se sorprendió de manera similar en un combate posterior cuando una admiradora se desnudó "hasta la última falda" para presentar su ropa a su héroe. Hall no estaba solo en su disgusto por “el gusto corrupto” de los japoneses. Después de una visita al templo Eko-in de Edo, el lugar de sumo más popular de la ciudad, dos ingleses expresaron su punto de vista mordaz en el Manual para viajeros en Japón de John Murray:

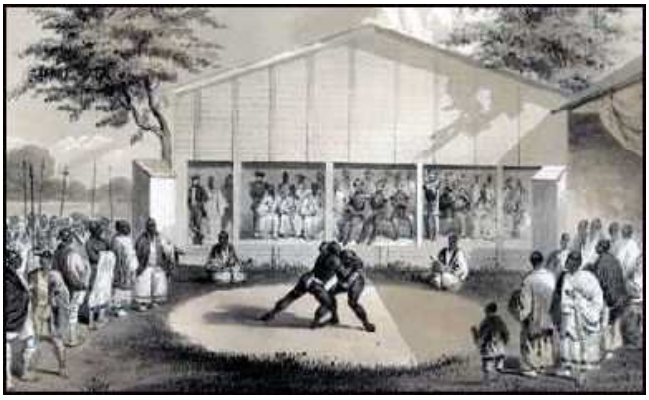
Eko-in bien podría ser tomado como un texto por aquellos que denuncian los templos “paganos”. Sucio, chillón, lleno de imágenes medio desfiguradas, las paredes cubiertas con anuncios, el altar custodiado por dos horribles Ni-o rojos

(guardianes del templo divino), niños entrando y saliendo correteando, luchadores pateando, multitudes gritando: el lugar carece incluso de la apariencia de santidad.

Los ingleses estaban horrorizados. ¿Cómo reaccionaron los japoneses?

Harold Bolitho señala que el templo Eko-in, que se encontraba a orillas del río Sumida, estaba situado en una zona famosa por sus espectáculos de monstruos. Continúa sugiriendo "que, así como el mundo de la cabina del espectáculo y el estadio de sumo se cruzaron en el Eko-in, también lo hicieron el mundo del luchador y el fenómeno, los dos se fundieron imperceptiblemente". Los espectadores miraban a los luchadores mientras miraban boquiabiertos a los monstruos, con una "mezcla de miedo y asombro". Los luchadores encarnaban el “terror mítico”. El argumento de Bolitho se basa en gran medida en la evidencia de grabados en madera populares. "Que... Las impresiones muestran, sin ambigüedades, el volumen, y lo que sugieren, con igual fuerza, es una fuerza fenomenal acompañada en muchos casos por un aire indefinible de amenaza”.

El volumen es obvio y la fuerza está implícita, pero la amenaza es cuestionable. Algunos de los luchadores representados por los artistas eran monstruos cuyos cuerpos distorsionados eran el resultado de anomalías endocrinas. Utagawa Kunisada, por ejemplo, interpretó al gigante deformado Mitateyama Kisaku, que en realidad nunca luchó. Si bien los que sí lucharon se parecían a los enormemente musculosos Ni-o rechazados como horribles por los ingleses etnocéntricos, debe recordarse que estas figuras del templo eran guardianes. Es de suponer que se les miraba con gratitud porque su temible fuerza era tranquilizadoramente protectora. Los luchadores de sumo también quedaron asombrados. Luchadores exitosos como Raiden Tameimon, Tanikaze Kajinosuke e Inazuma Raigoro fueron idolatrados en lugar de temidos. Hall, que observó muchas actuaciones de sumo durante su estancia de siete años en Japón, notó el entusiasmo de los espectadores y su admiración por los luchadores. Como los actores del teatro kabuki, que también fueron retratados —a veces de forma grotesca— en innumerables grabados en madera, los luchadores de sumo eran vistos por los japoneses, entonces como ahora, como una encarnación de su cultura.



Exposición de sumo para el almirante Perry y los primeros estadounidenses en Japón en el siglo XIX

Un comentario resumido esta ancestral época, aunque hay algo de verdad en la afirmación de que el sumo es un rito antiguo, la forma de sumo que surgió en la Edad Media, se estableció durante el período Edo y sobrevivió, con modificaciones, hasta el siglo XX no era lo mismo que el sumo supuestamente realizado por los dioses y por los habitantes del Japón prehistórico no era lo mismo que el sumo de la corte políticamente influenciada del período Heian. La mayoría de la clase guerrera menospreciaba el sumo profesional del período Edo como inútil en la batalla y similar a la mendicidad. En respuesta al desdén de los samuráis, los hombres involucrados en actuaciones de sumo en Edo y en otros lugares buscaron elevar el estatus de su deporte al enfatizar sus supuestos orígenes antiguos. Intentaron mejorar su propio estatus y autoridad afirmando tener un conocimiento arcano de las "prácticas antiguas" que rodean al sumo. Al igual que sus contemporáneos que estaban forjando los mitos del estado moderno emergente, los creadores del sumo moderno estaban "inventando la tradición".

Hoy en día, la popularidad del sumo ha traspasado las fronteras de Japón y muchos luchadores de países como Hawái, Mongolia, Brasil, Argentina y de Europa del Este se han ido incorporando a este deporte. En 1972, el hawaiano Takamiyama se convirtió en el primer extranjero en conseguir alzar la Copa del Emperador, trofeo de la máxima división en cada torneo. El luchador de origen samoano Konishiki Yasokichi se convirtió en 1987 en el primer ozeki extranjero (el segundo rango más alto en el sumo) de la historia. Y en 1993, el también hawaiano Akebono Tarō alcanzaba el título de yokozuna, el grado más alto del mundo del sumo. De hecho, fue el primer no japonés en conseguir dicho galardón. Desde entonces, otros extranjeros también han conseguido llegar a lo más alto del sumo

como el samoano Fiamalu Penitani, rebautizado como Musashimaru Kōyō; el mongol Dolgorsürengiin Dagvadorj, que tomó el nombre japonés de Asashōryū Akinori, o el también mongol Mönkhbatyn Davaajargal, luego Hakuhō Shō.

Reglas y costumbres

El principio elemental del sumo es que un combate lo decide un luchador que primero toca el suelo fuera del *dohyō* circular (anillo) con cualquier parte del cuerpo, o toca el suelo dentro del anillo con cualquier parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies Los luchadores intentan lograr esto empujando, lanzando, golpeando y, a menudo, burlando al oponente. La Asociación de Sumo de Japón actualmente distingue 82 *kimarites* (técnicas ganadoras), algunas de las cuales provienen del judo. Los movimientos ilegales se llaman *kinjite*, que incluyen estrangulación, jalar el cabello, doblar los dedos, agarrar el área de la entrepierna, patear, pinchar los ojos, dar puñetazos y golpear simultáneamente ambas orejas del oponente. Las formas básicas más comunes son agarrar al oponente por el *mawashi* (cinturón) y luego forzarlo a salir, un estilo llamado *yotsu-zumō* (四つ相撲), o empujar al oponente fuera del ring sin un agarre firme, un estilo llamado *oshi-zumo* (押し相撲).

Azumafuji derrotando a Tochinishiki a través de la técnica de "lanzamiento por encima del brazo" (*uwatenage*), 1953

El *dohyō*, que es construido y mantenido por el *yobidashi*, consiste en un pedestal elevado sobre el cual un círculo de 4,55 m (14,9 pies) de diámetro está delimitado por una serie de fardos de paja de arroz. En el centro del círculo hay dos líneas de salida (*shikiri-sen*), detrás de las cuales se alinean los luchadores para el *tachi-ai*, la carga sincronizada que inicia el combate. La dirección del combate incumbe al *gyōji*, un árbitro que cuenta con el apoyo de cinco *shimpan* (jueces). En algunas situaciones, puede ser necesaria una revisión de la decisión del *gyōji*, el *shimpan* puede convocar una conferencia en el medio del ring, llamada *mono-ii*. Esto se hace si los jueces deciden que se debe revisar la decisión sobre quién ganó el combate; por ejemplo, si ambos luchadores parecen tocar el suelo o salir del ring al mismo tiempo. En estos casos, a veces se revisa el video para ver qué sucedió. Una vez que se toma una decisión, el juez principal anunciará la decisión tanto a los espectadores como a los luchadores. Pueden ordenar que se reinicie un combate o dejar que la decisión la dé el *gyōji*. Ocasionalmente, el *shimpan* anulará al *gyōji* y da el combate al otro luchador. En raras ocasiones, el árbitro o los jueces pueden otorgar la victoria al luchador que tocó el suelo primero. Esto sucede si ambos luchadores tocan el suelo casi al mismo tiempo y se decide que el luchador que tocó el suelo en segundo lugar no tenía posibilidades de ganar, ya que el sumo superior de su oponente lo puso en una posición *irrecuperable*. El luchador perdedor se conoce como *shini-tai* ("cadáver") en este caso.

La duración máxima de un combate varía según la división. En la máxima categoría, el límite es de cuatro minutos, aunque los combates suelen durar solo unos segundos. Si el combate aún no ha terminado después de que haya transcurrido el tiempo asignado, se toma un *mizu-iri* (pausa para tomar agua), después de lo cual los luchadores continúan la pelea desde sus posiciones anteriores. Si aún no se encuentra un ganador después de otros cuatro minutos, la pelea se reinicia desde el *tachi-ai* después de otro *mizu-iri*. Si esto aún no resulta en una decisión, el resultado se considera un *hikiwake* (empate). Este es un resultado extremadamente raro, ya que el último sorteo de este tipo se convocó en septiembre de 1974.

Un atractivo especial del sumo es la variedad de ceremonias y rituales observados, algunos de los cuales se han cultivado en relación con el deporte y no han cambiado durante siglos. Estos incluyen las ceremonias de ingreso al cuadrilátero (*dohyō-iri*) al comienzo de cada día del torneo, en las que los luchadores aparecen en el cuadrilátero en elaborados *kesho-mawashi*, pero también detalles como el lanzamiento de sal al cuadrilátero por parte de los luchadores, que sirve como una limpieza simbólica del anillo, y enjuagar la boca con *chikara-mizu* (力水, "agua de poder") antes de una pelea, que es similar al ritual antes de entrar en un santuario sintoísta. Además, antes de que comience un combate, los dos luchadores realizan y repiten una rutina de calentamiento llamada *shikiri*. A la primera

división se le dan cuatro minutos para *shikiri*, mientras que a la segunda división se le dan tres, después de lo cual el juez de cronometraje le indica al *gyōji* que se acabó el tiempo.

Tradicionalmente, los luchadores de sumo son famosos por su gran corpulencia y masa corporal, que suele ser un factor ganador en el sumo. No se utilizan divisiones de peso en el sumo profesional; un luchador a veces puede enfrentarse a un oponente del doble de su propio peso. Sin embargo, con una técnica superior, los luchadores más pequeños pueden controlar y derrotar a oponentes mucho más grandes. El peso promedio de los luchadores de primera división ha seguido aumentando, de 125 kilogramos (276 libras) en 1969 a más de 150 kilogramos (330 libras) en 1991, y fue un récord de 166 kilogramos (366 libras) en enero de 2019.

Sumo profesional

El sumo profesional está organizado por la Asociación Japonesa de Sumo. Los miembros de la asociación, llamada *oyakata*, son todos ex luchadores, y son las únicas personas con derecho a entrenar nuevos luchadores. Todos los luchadores profesionales deben ser miembros de un establo de entrenamiento (o *heya*) dirigido por uno de los *oyakata*, que es el jefe de establo de los luchadores debajo de él. En 2007, 43 establos de entrenamiento albergaron a 660 luchadores.

Para convertirse en profesionales, los luchadores deben haber completado al menos nueve años de educación obligatoria y cumplir con los requisitos mínimos de altura y peso. En 1994, la Asociación Japonesa de Sumo requirió que todos los luchadores de sumo tuvieran un mínimo de 173 cm (5 pies 8 pulgadas) de altura. Esto llevó a Takeji Harada, de 16 años, de Japón (que había fallado seis pruebas de elegibilidad anteriores) a someterse a cuatro cirugías estéticas separadas durante un período de 12 meses para agregar 15 cm (6 pulgadas) adicionales de silicona a su cuero cabelludo, lo que creó un gran bulto que sobresale en la cabeza. En respuesta a esto, la JSA declaró que ya no aceptarían aspirantes a luchadores que aumentaran quirúrgicamente su altura, citando problemas de salud. En 2019, *The Japan Times* informó que el requisito de altura era de 167 cm (5 pies 6 pulgadas) y el requisito de peso era de 67 kg (148 libras), aunque también afirmaron que se hace "la vista gorda" para aquellos "apenas tímidos" de los mínimos.

Todos los luchadores de sumo toman nombres de lucha llamados *shikona* (四股名), que pueden o no estar relacionados con sus nombres reales. A menudo, los luchadores tienen poca elección en sus nombres, que les dan sus jefes de cuadra, o un seguidor o miembro de la familia que los alentó a participar en el deporte. Esto es particularmente cierto en el caso de los luchadores nacidos en el extranjero. Un luchador puede cambiar su nombre de lucha libre durante su carrera, y algunos cambian el suyo varias veces.

La lucha de sumo profesional tiene una estricta jerarquía basada en el mérito deportivo. Los luchadores se clasifican según un sistema que se remonta al período Edo. Son ascendidos o degradados según su desempeño en seis torneos oficiales que se realizan a lo largo del año, los cuales se denominan *honbasho*. Un *banzuke* cuidadosamente preparado que enumera la jerarquía completa se publica dos semanas antes de cada torneo de sumo.

Además de los torneos profesionales, se llevan a cabo competencias de exhibición a intervalos regulares todos los años en Japón, y aproximadamente una vez cada dos años, los luchadores mejor clasificados visitan un país extranjero para tales exhibiciones. Ninguna de estas demostraciones se tiene en cuenta para determinar el rango futuro de un luchador. El rango se determina solo por el desempeño en los grandes torneos de sumo.

- La Asociación Japonesa de Sumo

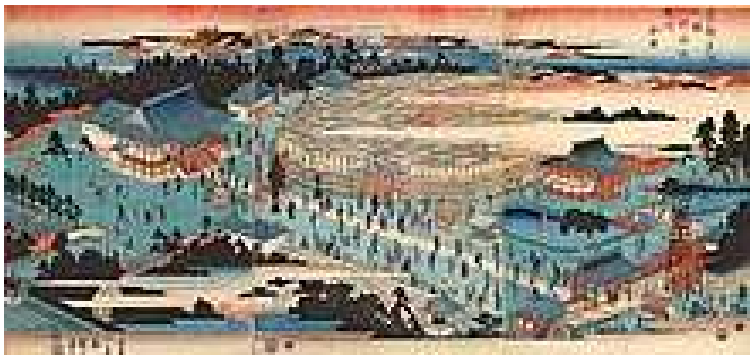
La Asociación Japonesa de Sumo (日本相撲協会, *Nihon Sumō Kyōkai*), a veces abreviada JSA o NSK, es el organismo que opera y controla la lucha profesional de sumo (llamada *ōzumō*, 大相撲) en Japón bajo la jurisdicción del Ministerio de Japón. Educación, Cultura, Deporte, Ciencia y Tecnología (MEXT). Esto significa concretamente que la Asociación mantiene y desarrolla las tradiciones y la integridad del sumo mediante la celebración de torneos y *giras*. Son también fines de la Asociación desarrollar los medios dedicados al deporte y mantener, administrar y explotar las instalaciones necesarias para estas actividades. Por lo tanto, la JSA opera subsidiarias como Kokugikan Service Company para organizar sus aspectos económicos, la Escuela de Sumo para organizar el entrenamiento y la instrucción o el Museo de Sumo para preservar y utilizar registros y artefactos de lucha de sumo.

Aunque los profesionales, como los luchadores activos, los árbitros, los peluqueros y los ujieres, están todos en la nómina de la Asociación, la organización solo puede ser dirigida por luchadores retirados. La organización tiene su sede en el estadio Ryōgoku Kokugikan, en Sumida, Tokio.

Tras una serie de escándalos, la Asociación revisó su funcionamiento y logró numerosas reformas en las últimas décadas.

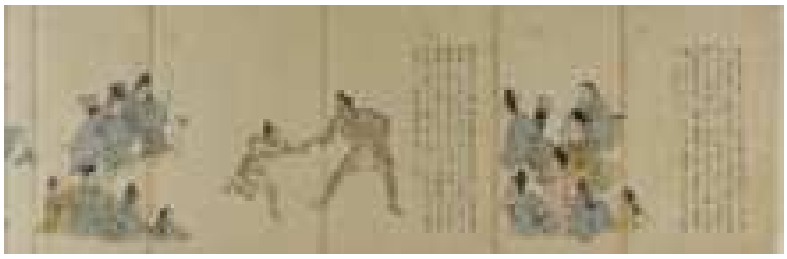
La Asociación tiene una larga y rica historia que se remonta a los antiguos ritos del sintoísmo. Establecida en 1925 para otorgar la "Copa Príncipe Regente" (más tarde la Copa del Emperador) durante los principales torneos, la Asociación se convirtió en una Fundación Incorporada Especial y luego en una Fundación Incorporada de Interés Público en 2014.

La Asociación tiene sus orígenes en un ritual (o festival) sintoísta que se lleva a cabo desde la antigüedad para orar por una cosecha abundante. Esta forma primaria de sumo se llamaba Shinji-zumo (神事相撲). En 1757, durante la era Hōreki, los inicios de la Asociación se establecieron como "Edo-sumo Kaisho" (江戸相撲会所), más tarde llamada Tokyo-sumo.



Las instalaciones del Templo Ekoin en Edo, durante un torneo de kanjin-sumo (1842)

Durante el período Edo, los combates de sumo (llamados *kanjin -sumo*, 勧進相撲), a menudo se realizaban para recaudar fondos para desarrollar provincias (construcción nueva o reparación de puentes, templos, santuarios y otros edificios públicos) o con fines de entretenimiento. La lucha de sumo también se practicaba activamente entre los samuráis como una forma de entrenamiento de combate llamada *buke-sumo* (武家相撲).



Buke-sumo practicado por samuráis

Los gobernantes locales, o *daimyō*, controlaban el sumo y obtenían financiación de él. Por otro lado, su protección para los luchadores era una garantía de estatus. *Los rikishi* fueron designados como vasallos de los señores feudales y se convirtieron en samuráis además de ser los campeones del dominio feudal al que estaban vinculados. *Shōgun* Tokugawa Ieyasu quería específicamente que se prohibiera el sumo "callejero" y determinó que el sumo solo debería realizarse con fines benéficos (perpetuando el *kanjin-sumo*). A los luchadores también se les pagaba con ingresos extra de estos eventos. Rankings escritos, conocidos como *banzuke*, se introdujeron a partir de 1761 y la asamblea de señores que organizaba estas clasificaciones comenzó a surgir como una organización de pleno derecho. En esta época, el sumo pasó a llamarse "ōzumō" (大相撲), "grand sumo" o sumo profesional. A medida que el sumo comenzó a mostrar el poder del daimyo, los señores comenzaron a codificar el deporte y negociaron entre sí para asegurar la propiedad de los luchadores bajo un sistema llamado *kakae* (抱え). Lentamente, las casas nobles (la más prominente de las cuales era la familia Yoshida) comenzaron a desarrollar métodos de patrocinio para asegurar el dominio sobre esta popular forma de entretenimiento. Las licencias comenzaron a introducirse en el siglo XVIII, creándose el rango de yokozuna (en 1789), o el rango de *tate-gyōji*; ambos siguen existiendo hoy.

En el siglo XIX, los líderes de la Restauración Meiji abolieron el shogunato y el sistema feudal que lo sustentaba. Para adaptarse y sobrevivir, los señores introdujeron el cambio en el sistema de sueldos y directores que se conoce hoy. En 1884, el emperador Meiji comenzó a apoyar los torneos de sumo, lo que ayudó a dar a la lucha de sumo una reputación como evento nacional. Sin embargo, debido a la disminución del poder de los señores que regulaban el deporte, las organizaciones paralelas comenzaron a desarrollar su propia forma de torneos. En 1869, se fundó la Asociación de sumo de Osaka (大坂相撲協会, Ōsaka zumou kyōkai) y se creó una rivalidad que emulaba la historia del sumo. Cada asociación tuvo su propia historia y cambios. Por ejemplo, de 1888 a 1894, el "Hirōkaku-gumi" (廣角組), compuesto por el establo Onaruto y el establo Tonori, se separó del sumo de Osaka. En diciembre de 1925, Tokyo-sumo se convirtió en la Asociación de Sumo del Gran Japón (*Dai-Nihon Sumō Kyokai*, 大日本相撲協会). En enero de 1927, Osaka-sumo se fusionó con la Asociación de Sumo del Gran Japón después de un largo declive. Los 88 mayores del contingente de Tokio y los 22 mayores del contingente de Osaka se fusionaron y disputaron su primer torneo común con un banzuke común durante el *Hatsu basho* (Torneo de enero). En el período previo a la fusión durante 1925 y 1926, se llevó a cabo una serie de tres torneos conjuntos para evaluar la fuerza relativa de los *rikishi* en ambas organizaciones. Confirmando la opinión predominante de que el sumo de Osaka era inferior, el campo de Tokio ganó en gran medida y los luchadores tan altos como *ōzeki* en el sumo de Osaka fueron relegados a la tercera división *makushita* en las nuevas clasificaciones fusionadas. Sin embargo, los *yokozuna* de ambos lados se mantuvieron, ya que no había precedentes para degradarlos, lo que permitió a Osaka-sumo salvar las apariencias. Más tarde ese año, se nombró al primer presidente de la Asociación, el teniente general Hirose Masanori. De 1933 a 1937, la Asociación de Sumo del Gran Japón experimentó brevemente una secesión durante laIncidente de Shunjuen. La huelga de los luchadores condujo a la fundación de la Asociación de Sumo de Kansai (*Kansai Kakuryoku Kyokai*, 関西角力協会) por miembros del Dewanoumi ichimon. La asociación secesionista se disolvió más tarde.

En 1944, se eligió al primer sucesor del mundo del sumo y el ex Tsunenohana se convirtió en presidente de la Asociación. Después de la guerra, la Asociación se modernizó aún más. Debido a que el sumo se consideraba el deporte nacional, la Asociación fue auxiliar del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología en 1958 como una Fundación Incorporada Especial y nombrada Asociación Japonesa de Sumo. En 2014, pasó a ser una Fundación Incorporada de Interés Público.

Para mantener y desarrollar las tradiciones y el orden del Sumo, la Asociación es principalmente responsable de realizar torneos competitivos (llamados *honbasho*) en enero, marzo, mayo, julio, septiembre y noviembre. La Asociación también realiza giras regionales (llamadas *jungyō*). La Asociación de Sumo de Japón organiza estos torneos cada año con diferentes propósitos para cada tipo. Los principales torneos son televisados y ayudan a mantener el interés del sumo como deporte al transmitir las competencias. Mientras tanto, los *jungyō* son importantes para la popularidad de los luchadores y permiten a los fanáticos conocerlos en forma de eventos de encuentro y saludo.

La Asociación también es responsable del reclutamiento, instrucción y entrenamiento de rikishi a través del sistema heya o la Escuela de Sumo. Aunque no todos los luchadores son asalariados (solo los luchadores clasificados como sekitori lo son), la Asociación proporciona una pequeña asignación a todos ellos cuando ingresan a Grand Sumo. Dependiendo del desempeño del luchador durante los torneos, la Asociación también es responsable de la clasificación de los luchadores. Como los luchadores no son los únicos empleados de la Asociación, también supervisa el reclutamiento de yobidashi, tokoyama y gyōji para mantener la configuración tradicional de Sumo. Las ocupaciones no tradicionales también son responsabilidad de la Asociación, en particular para mantener el funcionamiento de los negocios vinculados a la Asociación (como el departamento de ventas de Kokugikan, el restaurante o la fábrica de brochetas de yakitori).

Teniendo la responsabilidad de la larga historia del deporte, la Asociación supervisa la preservación y utilización de los archivos de sumo. También recoge diversos tipos de objetos vinculados a los luchadores de sumo (como cinturones *keshō-mawashi*, tachi o tsuna) que se almacenan y exhiben en el Museo del Sumo.

La Asociación de Sumo de Japón es una Fundación Incorporada de Interés Público desde 2014. Por lo tanto, su funcionamiento es el de una organización sin fines de lucro y sus actividades están reguladas a través de un sistema de supervisión gubernamental de arriba hacia abajo, así como el cumplimiento de estrictas condiciones de establecimiento a cambio de preferencia, tratamientos en el marco del sistema tributario. Sus operaciones están

autorizadas y definidas por el órgano administrativo de la Ley de Autorización de Asociaciones Incorporadas de Interés Público y Fundaciones Incorporadas de Interés Público (Ley Núm. 49 de 2006). Profesor Mark D. West definió la organización de la Asociación como una "red compleja de reglas legales formales y normas sociales informales", mientras que la elección de la asociación de aplicar reglas o defeccionar las normas "se basa en un cálculo de eficiencia comparativa". En este caso, "reglas legales" se refiere a las disposiciones legislativas y judiciales, así como a las reglas organizacionales nominalmente aprobadas por el Ministerio de Educación, como agencia supervisora del sumo, donde las normas sociales son restricciones tradicionales que no se pueden hacer cumplir por ley.

Las relaciones de la Asociación de Sumo de Japón entre sus miembros están determinadas principalmente por reglas y normas relacionadas con la propiedad y la transferencia de las "acciones de ancianos" en poder de los ancianos de la Asociación. De todos los empleados de la Asociación solo ellos pueden administrar la organización.

Los exluchadores obtienen el derecho a participar en el funcionamiento de la Asociación al heredar una acción (llamada *kabu*), de la cual hay 105. El valor de estas acciones era extremadamente alto y las reglas solo permitían a los exluchadores de sumo que alcanzaran al menos un rango *san'yaku* (*komusubi* o superior) o haber sido clasificado en una cantidad significativa de torneos como *sekitori* para comprarlos. Desde la introducción de la Asociación Japonesa de Sumo como Fundación de Interés Público, las acciones ya no se podían comprar, sino que la Asociación las administraba colectivamente. La ciudadanía japonesa también es un requisito previo.

El presidente de la JSA, *Musashigawa-oyakata* (ex Mienoumi), se dirige al público al comienzo del último día del torneo de septiembre de 2008

Cada acción está asociada a un nombre particular, y en el mundo del sumo el exluchador será conocido por ese nombre, generalmente con el sufijo *oyakata*. Los miembros también suelen llamarse ancianos en inglés. Se hace una excepción a la adquisición normal para los rikishi más exitosos, ex *yokozuna*, a quienes se les puede ofrecer un stock de ancianos de "una generación" (llamado *ichidai toshiyori*) sin tener que usar una participación tradicional en la Asociación y entrar en sus deberes de jubilación con su nombre de lucha Desde que se implementó este sistema de excepción, tres ex luchadores (Taihō, Kitanoumi y Takanohana) han obtenido este estatus. Un cuarto, a Chiyonofuji se le ofreció este estatus, pero prefirió una parte normal y se convirtió en Kokonoe-oyakata. Estos cuatro lograron más de veinte campeonatos de torneos en sus carreras activas. Sin embargo, en octubre de 2021, *a yokozuna* Hakuhō, poseedor del récord numérico de la Copa del Emperador, se le negó el *ichidai toshiyori kabu* y Masayuki Yamauchi (miembro del Consejo deliberativo de Yokozuna) declaró en una conferencia de prensa que "tal sistema no existe".

Los miembros de la Asociación reciben un salario y se espera que ayuden en el funcionamiento de su establo y de la Asociación, desde la venta de boletos y el trabajo de seguridad en el nivel más bajo hasta hacerse cargo de uno de los departamentos de la Asociación como director.

Estos miembros son también las únicas personas autorizadas para entrenar nuevos luchadores de sumo. Lo hacen abriendo o asumiendo un establo de entrenamiento, o *heya* (cambiado a *beya* como sufijo) que tomará el mismo nombre que el nombre mayor del fundador. Así, *Dewanoumi-oyakata* será el dueño de *Dewanoumi-beya*. Por lo general, alrededor del 50% de los miembros de la Asociación tienen su propio establo, mientras que el resto debe estar afiliado a uno y ayudar al propietario principal. Es común que los miembros más antiguos de la Asociación se concentren en sus responsabilidades de Asociación y pasen la gestión del día a día de un establo a otro. Si un *oyakata senior* desea hacer esto, los dos pueden optar por intercambiar nombres para que el establo pueda mantener el nombre más prestigioso. Un ejemplo reciente fue en 1996, cuando el presidente de la Asociación,

Dewanoumi- *oyakata* (antiguo *yokozuna* Sadanoyama), intercambió nombres con Sakaigawa- *oyakata* (antiguo *sekiwake* Washūyama), quien se hizo cargo de la gestión del establo Dewanoumi.

Los miembros de la Asociación también se dividen en varios rangos. Un nuevo jubilado comenzará su carrera como entrenador en el rango *toshiyori* (comúnmente llamado *oyakata*), a excepción de los ex *ōzeki* y *yokozuna*, a quienes se les otorga automáticamente el rango *de miembro del comité*. Los miembros más antiguos de la Asociación son *miembros del Comité*.

Todos los miembros deben jubilarse cuando cumplen sesenta y cinco años (con una posible extensión de cinco años si lo aprueba la junta directiva), después de lo cual pueden pasar su nombre a otra persona, siempre que esa persona cumpla con los requisitos de elegibilidad de la Asociación. En el caso de una membresía única mencionada anteriormente, el nombre simplemente caduca. Al igual que el sistema toshiyori kabu, solo puede haber un número limitado de ellos.

La Asociación también emplea una cierta cantidad de otro personal, principalmente para asegurar el proceso de los torneos. Por lo tanto, el personal auxiliar como árbitros (gyōji), ujieres (yobidashi) y peluqueros (tokoyama) son todos empleados de la Asociación. A diferencia de los luchadores que no poseen un *kabu*, estos empleados generalmente se mantienen dentro de la Asociación hasta su jubilación. La Asociación supervisa su formación, normalmente impartida por los mayores del ámbito de actividad, y su clasificación. El personal de más alto rango (como tate-gyōji) a menudo realiza conferencias de prensa para su retiro.

La Asociación también tiene un sistema particular para los luchadores retirados que no cumplieron con los requisitos para heredar un *kabu*. Estos ex luchadores se mantienen dentro de la Asociación como empleados contratados, incluso si todavía usan su antiguo shikona como nombre profesional, y se les asignan diversas tareas. Se pueden separar en dos roles distintivos:

Wakamonogashira (若者頭), o "líder juvenil" son luchadores retirados (generalmente de jūryō o maegashira) que se desempeñan como funcionarios de la Asociación. Por lo general, trabajan en sus antiguos establos o dentro del *ichimon* asociado. Wakamonogashira tiene la tarea de organizar combates de maezumō y supervisar a los jóvenes luchadores de sumo de makushita e inferiores. A menudo se les ve recibiendo los trofeos entregados al ganador del torneo en la parte inferior del dohyo para guardarlos entre bastidores durante el honbasho. Actualmente hay 8 puestos *de wakamonogashira* dentro de la Asociación.

Sewanin (世話人), o "cuidador", también forman parte de este sistema. Son los encargados del transporte y almacenamiento de los equipos de la Asociación. Sirven de acuerdo a las instrucciones de otros superiores (principalmente wakamonogashira). También pertenecen a establos de sumo. Actualmente hay 13 puestos *de costura* dentro de la Asociación.

- El Gyoji

Un *gyōji* (行司) es un árbitro, que generalmente ingresan al mundo del sumo cuando son adolescentes y siguen siendo empleados de la Asociación de Sumo hasta que se jubilan a los 65 años. Actualmente hay un poco más de 40 *gyōji* activos con un promedio de uno en cada establo de sumo, aunque algunos establos tienen más de uno y algunos tienen sin *gyōji*.

Originalmente, no había árbitros oficiales en el sumo: si había combates cerrados, el emperador determinaría el ganador. No fue hasta principios del siglo XVI, con la ayuda de Oda Nobunaga, que *el gyōji* comenzó a aparecer.

La tarea principal y más obvia *del gyōji* es arbitrar combates entre dos luchadores de sumo. Después de que el *yobidashi* los haya llamado al ring, el *gyōji* también gritará el nombre de cada luchador. Es responsabilidad del *gyōji* vigilar a los luchadores mientras pasan por los concursos iniciales de miradas previas al combate y luego coordinar la carga inicial (o *tachi-ai*) entre los luchadores. Después de haber sido señalado por el cronometrador del *shinpan (juez de primera fila), el gyōji* indicará que el tiempo de preparación (cuatro minutos para la primera división) ha terminado diciendo "*jikan desu, te wo tsuite*" o "*jikan desu, te wo oroshite*" ("es hora, baja las manos") y señala con su gunbai que el combate debe comenzar. Puede agregar, "*kamaete mattanashi*" ("prepárate, no esperes"). Inmediatamente después de que los luchadores inicien un tachi-ai que el *gyōji* considere aceptable, gritará *hakki-yoi* (lit. "Pon algo de espíritu en él"). Aunque son los luchadores quienes finalmente determinar el punto exacto en el que se inicia el *tachi-ai*, si la respiración de los dos luchadores no está sincronizada o si un luchador

carga antes de que ambos bajen las manos, el gyōji *gritará "Madamada"* ("¡Todavía no!"), *mientras levanta su mano entre los dos luchadores. Esto se conoce como unmatta* o un falso comienzo, y solo el *gyōji* puede llamarlo. Si el *gyōji* no llama a un *matta*, un luchador debe pelear, incluso si no estaba listo. Una vez que se ha dictaminado un *matta, los luchadores deben volver a sus posiciones iniciales e intentar otro tachi-ai*.

Durante el combate, el *gyōji* debe mantener informados a los luchadores de que el combate todavía está activo (es posible que un luchador roce su pie fuera del ring sin darse cuenta).

Lo hace gritando "¡*nokotta nokotta!*" (残った、残った！), que significa aproximadamente: "¡todavía dentro, todavía dentro!" El *gyōji* también tiene la responsabilidad de alentar a los luchadores a pelear cuando la acción entre ellos se ha detenido por completo: por ejemplo, cuando ambos están encerrados en el *mawashi* del otro en el medio del ring. Para ello, utiliza una frase similar a la que marcó el inicio del combate: "*oi hakkeyoi, oi!*"(発気揚々!). Si el tiempo del combate excede los cuatro minutos con poco movimiento, el cronometrador generalmente le indicará al gyōji *que* pida un *mizu-iri* o descanso para tomar agua. El *gyōji* registrará las posiciones exactas de tanto las manos como los pies de los luchadores, y colóquelos nuevamente en esta posición una vez que haya concluido el descanso. Además, el *gyōji* puede pedir un breve descanso si necesita arreglar el *mawashi* de un luchador. Los descansos a mitad del combate son raros, pero suceden. Cuando un luchador aparentemente ha caído al suelo, se espera que el *gyōji* determine el ganador de la pelea. Su accesorio más obvio es un abanico de guerra de madera maciza, llamado gunbai, que usa en el ritual previo al combate y al señalar el lado del ganador al final de cada combate, y a menudo grita *"Shobu-ari"* ("Hay un resultado").

La decisión *del gyōji* sobre el ganador del combate no es definitiva de inmediato y puede ser cuestionada por uno de los cinco shinpan (jueces) que se sientan alrededor del ring. Si disputan el resultado, sostienen un *mono-ii* (literalmente: una charla sobre cosas) en el centro del ring y se comunican a través de un auricular con otros dos jueces en la sala de revisión de videos. Pueden confirmar la decisión del *gyōji* (*gunbai-dōri* o "camino del *gunbai*"), anularla (*sashi-chigae* o "indicación incorrecta/diferente") u ordenar una revancha (*torinaoshi*). No se espera que el *gyōji* participe en la discusión durante un *mono-ii* a menos que se le solicite hacerlo. En muchos casos, es posible que un combate sea demasiado reñido o que el *gyōji* no haya logrado tener una visión clara del final del combate. De todos modos, todavía está obligado a tomar una decisión de una fracción de segundo en cuanto a su elección de "ganador". Esto crea presión sobre el *gyōji*, especialmente considerando que una decisión invertida (*sashi-chigae*) es como una marca negra. Cada vez que se anula la llamada *de un gyōji*, debe enviar un informe escrito sobre el fallo a la Asociación Japonesa de Sumo. Demasiadas llamadas anuladas pueden afectar la futura carrera *de un gyōji* (dichos árbitros nunca son degradados, sino que simplemente se pasan por alto para la promoción). Los dos mejores *gyōji* (*tategyōji*) llevan un tantō (daga) para simbolizar su voluntad de cometer *seppuku* si su llamada es anulada. En lugar de cometer *seppuku,* presentarán cartas de renuncia. La mayoría de las cartas de renuncia no se aceptan, aunque ha habido casos en los que lo han sido; en cambio, el *gyōji* puede suspenderse durante varios días.

Además de arbitrar combates, *los gyōji* tienen otras responsabilidades. Antes de que comience un torneo, uno de los mejores gyoji *tategyoji* y otros dos *gyōji* actuando como sacerdotes sintoístas realizarán el *dohyō matsuri* (festival del anillo) donde consagrarán y purificarán el anillo. También lideran oficialmente las ceremonias de ingreso al ring. Durante un torneo anuncian los combates del día siguiente. También son responsables de mantener los registros de los resultados de los luchadores y de determinar la técnica utilizada por un luchador en particular para ganar un combate. Al final del torneo un *gyōji* se parará en el centro del ring y será arrojado al aire por luchadores de menor rango como una forma de enviar a los *kami* (deidades). Los *gyōji* también sirven como moderadores para las conferencias de clasificación y combinación de combates. Antes de un torneo, elaboran una lista de clasificación adornada llamada *banzuke* escrita en un estilo caligráfico especial llamado *negishi-ryu*. *Un gyōji* puede tardar hasta 10 años en calificar para escribir el *banzuke, y hasta tres gyōji* diferentes pueden tardar tres días en terminar de escribir el *ita banzuke*, que es mucho más grande y descansa fuera del estadio. El *banzuke de Ita* se utilizó como valla publicitaria durante el Período Edo. Todos *los gyōji* también están asociados con una de las heya de entrenamiento de sumo a lo largo de su carrera y tienen muchos deberes individuales para ayudar a su maestro de cuadra, como realizar trabajo administrativo. Además, los *tategyōji* sirven en el consejo de deliberación, que es el consejo de gobierno de la Asociación Japonesa de Sumō.

La progresión profesional se basa en un sistema de clasificación de nombre similar al que se usa para los luchadores de sumo. El rango representa nominalmente el rango de luchador para el que están calificados para arbitrar. El factor más importante para determinar la promoción de un *gyōji* es la antigüedad. Sin embargo, este no es siempre el único

factor; otros incluyen precisión en el arbitraje, buena proyección de la voz, cualidades de liderazgo, habilidad en caligrafía, velocidad y agilidad. Estas son las habilidades en el corazón de la profesión y se transmiten de *gyōji senior a gyōji* junior. Si bien *los gyōji* no son degradados, pueden pasarse por alto para la promoción si se han invertido demasiadas de sus llamadas.

Rangos en orden decreciente

- Tate-gyōji (jefe gyōji)
- San'yaku-gyōji
- Makuuchi-gyōji
- Jūryō-gyōji
- Makushita-gyōji
- Sandanme-gyōji
- Jonidan-gyōji
- Jonokuchi-gyōji

A los mejores *gyōji* (*makuuchi* y superiores) se les asignan *tsukebito*, o asistentes personales en su establo, al igual que a los mejores luchadores *(sekitori)*. Estos pueden ser árbitros junior o luchadores de menor rango. Existe la superstición en el mundo del sumo de que un luchador que sirve a un *gyōji* no tendrá una carrera exitosa.

Los Gyōji normalmente se unen alrededor de los 19 años. Luego se les da un aprendizaje de tres años, aunque pueden ser promovidos durante ese tiempo. *En promedio, un gyōji* tarda 15 años en ser ascendido a árbitro de combates *de juryo*. Se necesitan otros 15 años para ser promovido a arbitrar combates *de makuuchi.* Los *tategyōji* (los dos mejores *gyōji*) suelen tener entre 40 y 50 años de experiencia.

Cuando arbitran combates, *los gyōji* senior visten elaborados atuendos de seda, basados en la ropa japonesa de los períodos Heian y Ashikaga, con influencias del período Edo.

Técnicamente, un *gyōji* de este rango no tendría un *tantō* y también usaría sandalias *zōri*

Al igual que los luchadores de sumo, *los gyōji* clasificados en el nivel *makushita* e inferior usan un atuendo mucho más simple que los clasificados por encima de ellos. Está hecho de algodón en lugar de seda y mide aproximadamente hasta la rodilla. El atuendo también incorpora una serie de rosetas (*kikutoji*) y borlas (*fusa*) que normalmente son verdes, pero pueden ser de color negro. Dentro del *dohyō* (anillo) también se espera que vayan descalzos.

En la promoción al rango senior más bajo de *jūryō,* el *gyōji* se cambiará a un traje de seda de cuerpo entero más elaborado. El *kikutoji* y *fusa* de su atuendo también cambiarán a verde y blanco. También tiene derecho a usar *tabi* en los pies.

A medida que sube de rango, hay pequeños cambios adicionales:

Makuuchi clasificado como *gyōji* simplemente necesita cambiar el color del *kikutoji* y *fusa* a rojo y blanco.

Al alcanzar el rango de *san'yaku*, las rosetas y las borlas se vuelven de color rojo sólido y también se le permite usar sandalias *zōri de* paja en los pies además del *tabi*. Además, este rango y *el tate-gyōji* del rango más alto cuelgan *inro* de su cintura derecha.

Como se describió anteriormente, los dos poseedores del rango más alto, equivalentes a *yokozuna* y *ōzeki*, son los *tate-gyōji*. El *kikutoji* y *fusa son de color púrpura y blanco para el tate-gyōji* de menor rango (Shikimori Inosuke) y púrpura sólido para el de mayor rango (Kimura Shonosuke). Además, los dos *gyōji* superiores llevan un *tantō* (una daga) visible en el cinturón del atuendo. Se supone que esto representa la seriedad de las decisiones que deben tomar para determinar el resultado de un combate y su preparación para cometer *seppuku* si cometen un error. *En realidad, si uno de los dos gyōji* mejor clasificados tiene su decisión sobre el vencedor de un combate anulada por los jueces, entonces se espera que presente su renuncia en su lugar. Sin embargo, la renuncia es generalmente rechazada por el presidente de la Asociación Japonesa de Sumo. La presentación de la renuncia de un *tate-gyōji generalmente puede considerarse simplemente como un gesto de disculpa de uno de los árbitros de más alto rango por su error.* Sin embargo, ha habido casos raros en los que se ha aceptado la renuncia o el *gyōji* en cuestión ha sido suspendido de sus funciones por un período breve.

Al igual que con prácticamente todos los puestos en la Asociación de Sumo, incluidos los luchadores y los *oyakata*, los *gyōji* adquieren un nombre profesional, que puede cambiar a medida que ascienden. Desde alrededor del siglo XVI y hasta el final del período Edo, estos nombres profesionales se tomaron de varias familias nobles influyentes asociadas con el sumo, como Kimura, Shikimori, Yoshida, Iwai, Kise y Nagase. *Gyoji* asociados con estas familias derivaron sus nombres profesionales de ellos. Sin embargo, con el tiempo, la influencia de las familias nobles en el sumo disminuyó hasta que finalmente solo quedaron dos nombres profesionales de "familia", Kimura y Shikimori, y los títulos perdieron su conexión con las familias a las que originalmente estaban vinculados. Las familias Kimura y Shikimori se remontan a principios del siglo XVIII.

El 41º Shikimori Inosuke (visto aquí en el rango *de san'yaku*) es el *gyōji* activo más antiguo a partir del *basho de* enero de 2019

En los tiempos modernos, todos *los gyōji* tomarán el apellido *Kimura* (木村) o *Shikimori* (式守) como su nombre profesional, según la tradición del establo al que se unan. Hay excepciones a esta convención de nomenclatura, pero son raras. El nombre profesional Kimura supera en número al nombre Shikimori en aproximadamente 3 a 1. Además, hay diferentes estilos de cómo un *gyōji* sostendrá su *gunbai* dependiendo de la familia en la que se encuentre. La familia Kimura sostiene su *gunbai* con la palma de la mano y las figuras boca abajo, mientras que los Shikimori sostendrán el suyo con la palma de la mano y las figuras boca arriba. La familia Kimura también se considera un poco más prestigiosa que la familia Shikimori. *Gyōji* al principio usará su propio nombre de pila como su nombre personal/segundo que sigue a Kimura o Shikimori. Más tarde, a medida que ascienden de rango y comienzan a oficiar divisiones superiores, se transmite uno de los dos apellidos y un nombre personal juntos como un título establecido. Esto se transmitirá de un *gyōji* senior (a menudo un mentor) o el *gyōji* junior recibirá uno de varios nombres profesionales *de gyōji* establecidos que actualmente no se utilizan. Esta convención de nomenclatura se puede ver al mirar una lista de *gyōji*, como en un banzuke, donde *los gyōji* más jóvenes y de menor rango tienen nombres personales/segundos que suenan modernos, mientras que los de mayor rango tienen segundos nombres que suenan anticuados que se han transmitido de generación en generación. Tampoco es raro que *los gyōji* cambien de familia a medida que ascienden de rango. Ascender de rango se basa en gran medida en la antigüedad, pero la precisión de las decisiones de un *gyōji* individual y su relación con el *dohyō* también son factores determinantes.

En la parte superior de la jerarquía *gyōji* hay dos puestos fijos llamados *tate-gyōji* que siempre toman los nombres de *Kimura Shōnosuke* (木 村 庄 之 助) y *Shikimori Inosuke* (式 守 伊 之 助 *), el tate-gyōji* de mayor y menor rango respectivamente. Ellos ofician solo en los mejores combates en *san'yaku*, cerca del final de un día de torneo. Ambos nombres profesionales tienen la historia más larga y se han transmitido a través de la mayoría de las

generaciones de *gyōji*. Normalmente, la práctica es que cuando Kimura Shōnosuke, de mayor rango, se retira a los 65 años, lo sucede el segundo rango, Shikimori Inosuke, después de un cierto intervalo.

Último *tate-gyōji*

A partir del *basho* de enero de 2019, hay un *tate-gyōji* activo. Los titulares más recientes de los dos nombres *tate-gyōji* son:

- 37º Kimura Shōnosuke, nombre real: Saburō Hatakeyama, miembro del establo de Tomozuna, noviembre de 2013 a marzo de 2015 (su jubilación).
- 41st Shikimori Inosuke, nombre real: Hideki Imaoka, miembro del establo Takadagawa, desde enero de 2019.

Último *san'yaku-gyōji*

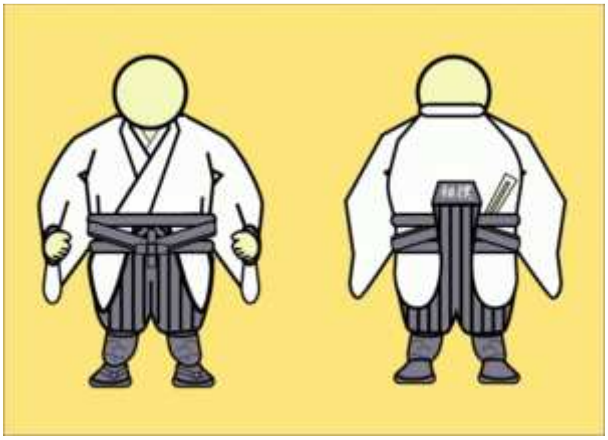
A partir del *basho* de enero de 2019, hay cuatro *san'yaku-gyōji*:

- 6º Kimura Tamajirō, nombre real: Masashi Takeda, miembro del establo Tatsunami, desde enero de 2014
- 3º Kimura Yōdō, nombre real: Yuji Horasawa, miembro del establo Kokonoe, desde noviembre de 2014
- 15º Kimura Shōtarō, nombre real: Yoshimitsu Morita, miembro del establo Kasugano, desde mayo de 2015
- Kimura Kōnosuke, nombre real: Toshiaki Kojima, miembro del establo Kokonoe, desde enero de 2019

- El Yobidashi

Un *yobidashi* (呼出 o 呼び出し, locutor o beckoner) es un locutor que llama a un luchador de sumo profesional, o *rikishi*, al *dohyō* (ring de lucha libre) inmediatamente antes de su combate. Lo hace llamando el nombre de cada luchador que lucha por turno mientras sostiene un abanico plegable tradicional.

El atuendo que usa el *yobidashi* se basa libremente en un atuendo de trabajador japonés de estilo antiguo, con calzas y botas *tipo tabi con punta partida.* El kimono a menudo muestra el nombre de un anunciante en caracteres negros.



Traje tradicional de un yobidashi

De acuerdo con sus atuendos de trabajadores, los *yobidashi* son en realidad los manitas de la Asociación Japonesa de Sumo, o los trabajadores ocasionales, y tienen una amplia variedad de tareas. Estos incluyen en los días de combate: barrer el ring, proporcionar sal de purificación, mostrar pancartas que muestren que un combate se ha decidido por defecto (generalmente debido a la retirada de un competidor), o sujeto a una revancha después de los próximos dos combates, y garantizar que, durante un combate, ningún luchador se lesiona en el cubo de *chikara-mizu* (energía de agua) situada en una esquina del anillo. También se les puede ver exhibiendo pancartas publicitarias de compañías que patrocinan enfrentamientos particulares entre luchadores populares. También son responsables de tocar la batería fuera de la arena (tradicionalmente para atraer clientes) los días de combate.

Los *yobidashi* también construyen el cuadrilátero de lucha de arcilla (o *dohyō*) para torneos y competencias de exhibición, y cuadriláteros para las heya de entrenamiento. También existe la tradición de que los *yobidashi* escriban canciones, llamadas "jinku", basadas en la vida del sumo.

Hay 44 *yobidashi* a partir de septiembre de 2018. Al igual que *gyōji*, *los yobidashi* generalmente ingresan al mundo del sumo cuando son adolescentes y ascienden en una carrera basada aproximadamente en el sistema de clasificación para luchadores, como se describe hasta su retiro a los 65 años. El sistema de clasificación actual fue creado en julio de 1993 y consta de los siguientes nueve rangos:

- Tate-yobidashi (llamada de pie)
- Fuku-tate-yobidashi (segunda llamada)
- San'yaku yobidashi
- Makuuchi-yobidashi
- Jūryō-yobidashi
- Makushita-yobidashi
- Sandanme-yobidashi (exhalación de tercera etapa)
- Jonidan-yobidashi (exhalado en el segundo párrafo de la secuencia)
- Jonokuchi -yobidashi (llamada introductoria)

Hideo, *tate-yobidashi* a partir del torneo de mayo de 2008

La mayoría de estos rangos siguen claramente a los de los *rikishi*, o luchadores, con la excepción de los rangos *tate* y *fuku-tate*, que representan jefe y subjefe, respectivamente. Este sistema es idéntico al aplicado para *el gyōji*. Antes de julio de 1993, *los yobidashi* simplemente se clasificaban en primera clase, segunda clase, etc. A partir de octubre de 2019, el puesto *de tate-yobidashi* está vacante después de que el titular, Takuro del establo Kasugano, fuera suspendido por dos torneos y anunciara su retiro por golpear a un *yobidashi* junior en la cabeza después de que lo sorprendiera comiendo en el área de asientos del cliente en *jungyō*.

La promoción a través de estos rangos se basa principalmente en la experiencia, aunque también se tiene en cuenta la habilidad, particularmente en las promociones a los rangos más altos.

Los yobidashi toman un solo nombre como su nombre de ring, a diferencia de los luchadores (*rikishi*) y *gyōji* que tienen un apellido y un nombre de pila. Esto puede estar relacionado con la práctica del período Edo en Japón, según la cual solo las personas de la clase samurái podían tener un apellido. Se podría interpretar que los luchadores (involucrados en una actividad marcial) y *los gyōji* (que tenían letras) tenían posiciones consistentes con un estado de samurái, mientras que el *yobidashi* no.

A partir de julio de 1993, los *yobidashi* mejor clasificados también tenían sus nombres incluidos en el *banzuke*, la hoja de clasificación producida antes de cada *honbasho*. Aparte de un breve período anterior, solo el *gyōji* se había incluido tradicionalmente en el *banzuke* además de los luchadores y sus maestros de establo de entrenamiento, u *oyakata*, lo que nuevamente indica la diferencia en el estado de los dos trabajos.

- El Tokoyama

Un *tokoyama* (床山) es un peluquero empleado por la Asociación de Sumo de Japón para cortar y preparar el cabello de los luchadores de sumo, que se hace al estilo *chonmage*. La Asociación de Sumo los clasifica de acuerdo con la experiencia y la habilidad, y solo los *tokoyama* más veteranos tienen derecho a preparar el *ōichō* más ornamentado, o moño en forma de hoja de ginkgo, que los luchadores clasificados *como sekitori* usan en sus combates y en otras ocasiones formales. *Tokoyama* emplea técnicas de peinado similares a las que se encuentran en la construcción

de *nihongami*, y se espera que estén disponibles para arreglar el *chonmage* de los luchadores de sumo durante los combates.

El término *tokoyama* también se puede utilizar en su forma original, que era para especialistas que trabajaban en peluquería en kabuki.

Hay un total de unos 50 *tokoyama* empleados por la Asociación de Sumo y, como en el sumo y en la mayoría de las demás disciplinas japonesas, se dividen en rangos. Al igual que con *el gyōji*, *el yobidashi* y la mayoría de los trabajos relacionados con el sumo, cada *tokoyama* está vinculado a un establo de sumo y tiene su propio *shikona*. Todos los *shikona* comienzan con el kanji 床 en sus nombres, pronunciado *toko*. Este kanji también se usa para *tokoya*, una palabra más tradicional para peluquero en Japón.

El entrenamiento para un *tokoyama* es largo, toma alrededor de 10 años. Los principiantes comienzan en el nivel 5 (五等, *gotō*) y ascienden junto con sus años de experiencia hasta llegar al nivel 1 (一等, *ittō*). Cuando han alcanzado el nivel 1 y han demostrado una habilidad excepcional, *los tokoyama* pueden ascender a *tokutō* (特等), un rango especial de *tokoyama*. Normalmente, solo hay dos *tokoyama* en este rango en un momento dado, y son los únicos a los que se les permite diseñar el nudo superior de un *yokozuna*, el rango superior en sumo.

Un *tokoyama* vistiendo el cabello de un luchador de sumo para una audiencia

Las herramientas de un *tokoyama* incluyen un tipo especial de peine de madera, *binzuke* (pomada o cera especial) y tiras de papel enceradas para atar el nudo. Los peines de madera han sido hechos a mano durante siglos por la familia Shingō Mori. Cada peine puede tardar hasta ocho años en crearse. El tamaño (longitud) del peine está determinado por la edad del arbusto del que se toma la madera. Una cresta corta es de un arbusto de 50 años y la cresta larga puede ser de un arbusto de 150 años.

Departamentos de la Asociación de Sumo

La Asociación se rige por una serie de departamentos y comités en los que se dividen los oyakata cuando inician su nueva carrera como entrenadores.

Departamento	Rol
Escuela de sumo	Institución que educa y entrena nuevos aprendices durante 6 meses (1 año para luchadores extranjeros).
Departamento de Promoción de la Orientación	Un departamento que tiene como objetivo transmitir las técnicas y tradiciones del sumo a través del entrenamiento, las clases de sumo y la publicación de trabajos. Aunque se llama departamento, todos los *toshiyori* por debajo del rango de "miembro del comité" (*iin*) pertenecen a él.
Comité de Ética	Se trata de luchadores de sumo para evitar que surjan polémicas por la actitud de los luchadores. Además de los directores, subdirectores y ejecutivos especiales, todos los maestros de la Asociación pertenecen a ella, por lo que cada cuadra debe cumplir con lo decidido por el comité. También brinda apoyo en la segunda carrera de los ex luchadores de sumo.
Departamento de Gestión de Crisis	Establecido en 2012 con el objetivo de prevenir escándalos y responder adecuadamente en caso de que se produzcan. En caso de escándalo, es responsable de realizar investigaciones como

	entrevistar a las partes involucradas, informar a la Asociación y elaborar un plan de castigo.
Departamento de Cumplimiento	Establecido en 2018 "para erradicar la violencia en el mundo del sumo" mediante la creación de una red de denunciantes. Cada uno de los cinco *ichimon* (clanes) tiene un oyakata designado a cargo del cumplimiento.
Departamento de Operaciones	Departamento responsable de la implementación y operación del honbasho en Tokio.
Departamento de evaluación	Departamento que coordina el shimpan, juzga los resultados del honbasho y prepara los combates.
Departamento regional de Honbasho	Departamento responsable de la implementación y operación de los torneos locales en Osaka, Nagoya y Fukuoka.
Departamento de Jungyo	Departamento responsable de la implementación y operación de los tours locales.
Departamento de Relaciones Publicas	Realiza labores de relaciones públicas tanto a nivel nacional como internacional. Además, el departamento encargado de la filmación, producción y gestión de videos.
Comité de Supervisión de la Competición	Un departamento cuyo propósito es prevenir, monitorear y sancionar las técnicas intencionalmente letárgicas y el amaño de combates durante los torneos. Los miembros son elegidos y designados por la junta directiva de entre los toshiyori.
Departamento de Contribución Social	Realiza apoyo en caso de desastre (visitas al lugar del desastre, recaudación de fondos, donaciones y propuestas de planificación de fondos de apoyo); contribución regional (actividades de limpieza, actividades de siembra, participación en festivales, visitas a jardines de infancia y escuelas primarias, impartición de clases deportivas); actividades de bienestar (promoción de visitas a instalaciones de bienestar, comprensión de las actividades de la Asociación) y actividades de elogio (visitas a sitios históricos de lucha de sumo en todo Japón, homenaje a figuras del sumo de antaño y promoción de intercambios con cada región).
Comité Directivo del Museo	Opera el Museo del Sumo y mantiene, almacena y exhibe materiales históricos relacionados con el sumo. El Museo del Sumo también se encarga de publicar las investigaciones. Los directores son nombrados por un período de tres años. La mayoría de ellos son ex *yokozuna* que se han retirado de la Asociación. Varios directores participan en el funcionamiento del museo.
Clínica de la Asociación de Sumo	El centro ofrece principalmente consultas para los miembros de la Asociación. Hay departamentos de medicina interna, cirugía, ortopedia y fisioterapia, y están ubicados en Kokugikan. Los luchadores lesionados son tratados aquí después de sus combates.

A esta organización se suma un órgano asesor denominado Consejo Deliberante de Yokozuna.

Departamento	Role
Consejo deliberativo de Yokozuna	Una organización compuesta por expertos fuera de la Asociación y que principalmente recomiendan rikishi para ascender a yokozuna.

Elecciones

La posesión de un *toshiyori kabu* es esencial para el funcionamiento de la Asociación, ya que los ancianos (reunidos en un consejo de administración llamado hyōgiin-kai, 評議員会) votan por el consejo de la Asociación. El proceso de elección está fuertemente influenciado por los reagrupamientos de establos en los que se distribuyen los entrenadores. Cada establo pertenece a un *ichimon* o clan. Actualmente hay cinco ichimon, cada uno con el nombre de su establo líder: Dewanoumi, Isegahama, Nishonoseki, Takasago y Tokitsukaze.

Los ichimon sirven como agrupaciones cuasi-políticas, cada clan nomina candidatos para los diez puestos que están disponibles en la junta directiva de la Asociación en cada ciclo electoral. Cada voto es normalmente a lo largo de los intereses del *ichimon*, lo que explica por qué los clanes más grandes ocupan con mayor frecuencia la presidencia de la Asociación. Sin embargo, la popularidad del ex luchador juega un papel en el crédito que se le da a una solicitud. Por ejemplo, el ex yokozuna Takanohana ganó 4 candidaturas electorales consecutivas para convertirse en director antes de su degradación en 2018, a pesar de ser el líder de un pequeño *ichimon*.

Las heya no se dividen por igual entre los ichimon. A partir de octubre de 2022, Nishonoseki tiene la mayor cantidad de heya con 15, pero Dewanoumi tiene la mayor cantidad de oyakata (ancianos) afiliados con 35.

Como en el mundo político, las intrigas, los subterfugios, las escisiones y las nuevas coaliciones son comunes. El oyakata tiene mucho margen de maniobra y puede decidir muchas cosas por su cuenta. De hecho, algunos ancianos cambian de establo, mueven su establo a diferentes ichimon o se separan de su clan. Por ejemplo, el establo Kokonoe se fundó en 1967 después de que el yokozuna Chiyonoyama no pudiera hacerse con el control del establo Dewanoumi. La ruptura que siguió hizo que el establo dejara al ichimon de Dewanoumi para unirse al ichimon de Takasago. Además, en 2010, el establo Takanohana (administrado bajo el sistema "uno en una generación kabu" por el yokozuna del mismo nombre) se separó del Nishonoseki ichimon (con el establo Ōnomatsu, Ōtake estable y Magaki estable) ya que quería presentarse a la elección de la junta y su clan no lo permitiría. Se convirtió en el líder de su propio grupo, que luego fue reconocido formalmente como un ichimon (llamado Takanohana ichimon) en 2014. Sin embargo, el *ichimon* duró poco y se disolvió en 2018 después del asunto Takanoiwa.

Hasta 2018, ha habido heya no alineadas o coaliciones perdidas que no eran ichimon formales, pero en 2018 la JSA dictaminó que todas las heya tenían que pertenecer a uno de los clanes actuales.

Para fortalecer los lazos entre cada establo de un mismo ichimon, los distintos clanes realizan prácticas conjuntas (llamadas *degeiko*) antes de los torneos.

Los ancianos del sumo

Esta es una lista de los ancianos de la Asociación Japonesa de Sumo (JSA). Estos nombres, llamados con mayor precisión "stock de ancianos" o *toshiyori kabu,* son un número finito de licencias que se pueden transmitir y están estrictamente controlados por la JSA. Permiten ciertos privilegios ventajosos y existen criterios oficiales sobre si un luchador que se retira puede adquirir uno o no. En 1927, el número de licencias se fijó en 105. Para obtener más información.

Hokutoumi, actual Presidente a la publicación de este recopilatorio de la Kyokai

Esta lista está en orden aproximado del rango actual de los ancianos en la organización. Los miembros con *kabu* prestado siempre se encuentran en la parte inferior de la jerarquía (aparte de los consultores) y se enumeran aquí con el nombre del propietario, si se conoce. Las elecciones a la Junta Directiva se realizan cada dos años; la última fue en marzo de 2022.

Nombre	Shikona	Rango más alto	Establo	Posición	Jubilación obligatoria
Hakkaku	Hokutoumi Nobuyoshi	Yokozuna	Hakkaku	Presidente	2028
Michinoku	Kirishima Kazuhiro	Ōzeki	Michinoku	Director	2024
Sakaigawa	Ryōgoku Kajinosuke IV	Komusubi	Sakaigawa	Director	2027
Kasugano	Tochinowaka Kiyotaka	Sekiwake	Kasugano	Director	2027
Dewanoumi	Oginohana Akikazu	Maegashira 2	Dewanoumi	Director	2032
Shibatayama	Ōnokuni Yasushi	Yokozuna	Shibatayama	Director	2027

Nombre	Shikona	Rango más alto	Establo	Posición	Jubilación obligatoria
Hanakago	Daijuyama Tadaaki	Sekiwake	Takadagawa	Director	2024
Isenoumi	Kitakachidoki Hayato	Maegashira 3	Isenoumi	Director	2031
Sadogatake	Kotonowaka Terumasa	Sekiwake	Sadogatake	Director	2033
Fujishima	Musōyama Masashi	Ōzeki	Fujishima	Director Adjunto	2037
Wakamatsu	Asanowaka Takehiko	Maegashira 1	Takasago	Director Adjunto	2034
Kumegawa	Kotoinazuma Yoshihiro	Komusubi	Sadogatake	Director Adjunto	2027
Isegahama	Asahifuji Seiya	Yokozuna	Isegahama	Ejecutivo Especial	2025
Kagamiyama	Tagaryū Shōji	Sekiwake	Isenoumi	Ejecutivo Especial	2023
Irumagawa	Tochitsukasa Tetsuo	Sekiwake	Ikazuchi	Ejecutivo Especial	2023
Nishikido	Mitoizumi Masayuki	Sekiwake	Nishikido	Ejecutivo Especial	2027
Katsunoura	Kirinishiki Toshirō	Maegashira 2	Isenoumi	Ejecutivo Especial	2027
Shiratama	Kototsubaki Katsuyuki	Maegashira 3	Sadogatake	Ejecutivo Especial	2025
Kokonoe	Chiyotaikai Ryūji	Ōzeki	Kokonoe	Ejecutivo Especial	2041
Asakayama	Kaiō Hiroyuki	Ōzeki	Asakayama	Ejecutivo Especial	2037
Nakadachi	Oginishiki Yasutoshi	Komusubi	Dewanoumi	Iin	2036
Kabutoyama	Ōikari Tsuyoshi	Maegashira 11	Isenoumi	Iin	2037
Jinmaku	Fujinoshin Tsukasa	Maegashira 1	Hakkaku	Iin	2025
Oitekaze	Daishōyama Naoki	Maegashira 2	Oitekaze	Iin	2031
Minato	Minatofuji Takayuki	Maegashira 2	Minato	Iin	2033
Shikoroyama	Terao Tsunefumi	Sekiwake	Shikoroyama	Iin	2028
Takadagawa	Akinoshima Katsumi	Sekiwake	Takadagawa	Iin	2032
Kise	Higonoumi Naoya	Maegashira 1	Kise	Iin	2034
Wakafuji	Ōtsukasa Nobuhide	Maegashira 4	Kise	Iin	2036
Inagawa	Futen'ō Izumi	Komusubi	Kise	Iin	2045
Shikihide	Kitazakura Hidetoshi	Maegashira 9	Shikihide	Iin	2036
Onoe	Hamanoshima Keishi	Komusubi	Onoe	Iin	2035
Yamahibiki	Ganyū Kenji	Maegashira 1	Yamahibiki	Iin	2035
Ōtake	Dairyū Tadahiro	Jūryō 4	Ōtake	Iin	2025
Yamawake	Buyūzan Takeyoshi	Maegashira 1	Fujishima	Iin	2039
Musashigawa	Musashimaru Kōyō	Yokozuna	Musashigawa	Iin	2036
Tagonoura	Takanotsuru Shinichi	Maegashira 8	Tagonoura	Iin	2041
Tamagaki	Tomonohana Shinya	Komusubi	Ōshima	Iin	2029
Ōnaruto	Dejima Takeharu	Ōzeki	Fujishima	Iin	2039
Kataonami	Tamakasuga Ryōji	Sekiwake	Kataonami	Iin	2037
Tatekawa	Tosanoumi Toshio	Sekiwake	Isenoumi	Iin	2037
Urakaze	Shikishima Katsumori	Maegashira 1	Michinoku	Iin	2035
Takenawa	Tochinonada Taiichi	Sekiwake	Kasugano	Iin	2039

Nombre	Shikona	Rango más alto	Establo	Posición	Jubilación obligatoria
Futagoyama	Miyabiyama Tetsushi	Ōzeki	Futagoyama	Iin	2042
Asahiyama	Kotonishiki Katsuhiro	Sekiwake	Asahiyama	Iin	2033
Naruto	Kotoōshū Katsunori	Ōzeki	Naruto	Iin	2048
Ikazuchi	Kakizoe Tōru	Komusubi	Ikazuchi	Iin	2043
Azumazeki	Takamisakari Seiken	Komusubi	Hakkaku	Iin	2041
Hanaregoma	Tamanoshima Arata	Sekiwake	Hanaregoma	Iin	2042
Ōshima	Kyokutenhō Masaru	Sekiwake	Ōshima	Iin	2039
Tokitsukaze	Tosayutaka Yūya	Maegashira 1	Tokitsukaze	Iin	2050
Takasago	Asasekiryū Tarō	Sekiwake	Takasago	Iin	2046
Nishonoseki	Kisenosato Yutaka	Yokozuna	Nishonoseki	Iin	2051
Fujigane	Daizen Takahiro	Komusubi	Kasugano	Iin	2029
Hatachiyama	Tochinohana Hitoshi	Komusubi	Kasugano	Iin	2038
Takasaki	Kinkaiyama Ryū	Maegashira 6	Dewanoumi	Iin	2041
Ōnomatsu	Daidō Kenji	Maegashira 8	Ōnomatsu	Iin	2047
Iwatomo	Kimurayama Mamoru	Maegashira 7	Kasugano	Iin	2046
Kumagatani	Tamaasuka Daisuke	Maegashira 9	Kataonami	Iin	2048
Mihogaseki	Tochisakae Atsushi	Maegashira 1	Kasugano	Iin	2039
Shiranui	Wakakōyū Masaya	Komusubi	Ōnomatsu	Iin	2049
Onogawa	Kitataiki Akeyoshi	Maegashira 2	Yamahibiki	Iin	2047
Tatsunami	Asahiyutaka Katsuteru	Komusubi	Tatsunami	Iin	2033
Edagawa	Aogiyama Hideki	Maegashira 1	Tokitsukaze	Iin	2035
Tamanoi	Tochiazuma Daisuke	Ōzeki	Tamanoi	Iin	2041
Tanigawa	Hokutōriki Hideki	Sekiwake	Kokonoe	Iin	2042
Sendagawa	Tōki Susumu	Komusubi	Nishikido	Iin	2039
Matsugane	Tamarikido Hideki	Maegashira 8	Hanaregoma	Iin	2039
Tatsutagawa	Hōmashō Noriyuki	Komusubi	Shikoroyama	Iin	2046
Hamakaze	Gojōrō Katsuhiro	Maegashira 3	Sadogatake	Iin	2038
Sekinoto	Iwakiyama Ryūta	Komusubi	Sakaigawa	Iin	2041
Nishiiwa	Wakanosato Shinobu	Sekiwake	Nishiiwa	Iin	2041
Oshiogawa	Takekaze Akira	Sekiwake	Oshiogawa	Iin	2044
Takekuma	Gōeidō Gōtarō	Ōzeki	Takekuma	Iin	2051
Hidenoyama	Kotoshōgiku Kazuhiro	Ōzeki	Sadogatake	Iin	2049
Kakuryū	Kakuryū Rikisaburō	Yokozuna	Michinoku	Iin	2050
Miyagino	Hakuhō Shō	Yokozuna	Miyagino	Iin	2050
Tateyama	Homarefuji Yoshiyuki	Maegashira 6	Isegahama	Shunin	2050
Ajigawa	Aminishiki Ryūji	Sekiwake	Ajigawa	Shunin	2043
Nakamura	Yoshikaze Masatsugu	Sekiwake	Nishonoseki	Shunin	2047
Arashio	Sōkokurai Eikichi	Maegashira 2	Arashio	Shunin	2049

Nombre	Shikona	Rango más alto	Establo	Posición	Jubilación obligatoria
Chiganoura	Satoyama Kōsaku	Maegashira 12	Onoe	Shunin	2046
Matsuchiyama	Bushūyama Takashi	Maegashira 3	Fujishima	Shunin	2041
Kiyomigata	Tochiōzan Yūichirō	Sekiwake	Kasugano	Shunin	2052
Nakagawa	Asahisato Kenji	Maegashira 14	Tokitsukaze	Toshiyori	2030
Tokiwayama	Takamisugi Takakatsu	Komusubi	Tokiwayama	Toshiyori	2026
Yamashina	Toyohibiki Ryūta	Maegashira 2	Sakaigawa	Toshiyori	2049
Kasugayama	Ikioi Shōta	Sekiwake	Isenoumi	Toshiyori	2051
Furiwake	Hōchiyama Kōkan	Maegashira 14	Sakaigawa	Toshiyori	2047
Dekiyama	Sadanofuji Akihiro	Maegashira 2	Sakaigawa	Toshiyori	2049
Nishikijima	Shōtenrō Taishi	Maegashira 2	Fujishima	Toshiyori	2047
Sanoyama	Tenkaihō Takayuki	Maegashira 8	Onoe	Toshiyori	2049
Kiriyama	Asahishō Kōta	Maegashira 11	Ōshima	Toshiyori	2054
Ōyama	Chiyoōtori Yūki	Komusubi	Kokonoe	Toshiyori	2057
Tomozuna	Kaisei Ichiro	Sekiwake	Ōshima	Toshiyori	2051
Kimigahama	Okinoumi Ayumi	Sekiwake	Hakkaku	Toshiyori	2050
Minezaki	Misugiiso Takuya	Maegashira 2	Shibatayama	Consultor	2021/2026
Minatogawa	Daitetsu Tadamitsu	Komusubi	Hanaregoma	Consultor	2021/2026
Araiso	Wakashimazu Mutsuo	Ōzeki	Hanaregoma	Consultor	2022/2027
Oguruma	Kotokaze Kōki	Ōzeki	Oshiogawa	Consultor	2022/2027
Tatsutayama	Sasshūnada Yasutaka	Maegashira 1	Michinoku	Consultor	2022/2027
Takashima	Kōbōyama Daizō	Sekiwake	Isenoumi	Consultor	2022/2027
Magaki	Chikubayama Masakuni	Maegashira 13	Miyagino	Consultor	2022/2027
Izutsu					
Kitajin					
Otowayama					

- *rijicho* - Presidente
- *riji* - Director
- *fuku-riji* - Subdirector
- *yakuin taigu iin* - Ejecutivo especial
- *iin* - Miembro del comité
- *shunin* - Miembro senior
- *iin taigu toshiyori* - Anciano que recibe *iin* privilegios
- *toshiyori* - Anciano
- *sanyo* - Consultor (ancianos recontratados como consultor entre 65 y 70 años)

Los ancianos que no poseen, sino que toman prestados sus nombres de ancianos son siempre *toshiyori*. No se les permite ser maestros de cuadra.

Hyōgiin no es un rango sino un grupo de consejeros independientes que actúan como una especie de junta de supervisión de los directores. Inicialmente había tres Consejeros Internos (Ōtake, Futagoyama y Minatogawa) y cuatro Consejeros Externos (personas ajenas al mundo del sumo). Los Consejeros Internos fueron clasificados como *iin* antes de asumir el cargo y regresaron a ese rango al finalizar su mandato de cuatro años. En marzo de 2018

fueron reemplazados por tres ex luchadores que están completamente fuera de la Asociación de Sumo: Fujinokawa, Washūyama y Asanosho.

La heya

La siguiente es una lista alfabética de *heya* o establos de entrenamiento en sumo profesional. Todos pertenecen a uno de cinco grupos, llamados *ichimon*. Estos grupos, encabezados por el establo que da nombre a cada grupo, están en orden de tamaño: Dewanoumi *ichimon*, Nishonoseki *ichimon*, Tokitsukaze *ichimon*, Takasago *ichimon* e Isegahama *ichimon*. Ocasionalmente ha habido establos independientes, pero la Asociación de Sumo de Japón acordó en una reunión de directores en julio de 2018 que todos los ancianos de sumo deben pertenecer a uno de los cinco *ichimon*. Las fechas de fundación enumeradas a continuación son para la encarnación actual de cada establo; sin embargo, en la mayoría de los casos, este no es el primer establo que existe con un nombre dado.

El número de establos alcanzó un máximo de 54, con la apertura del establo Onoe en agosto de 2006. Con el fin de limitar la proliferación excesiva de establos, la Asociación de Sumo de Japón introdujo nuevas reglas el mes siguiente que aumentaron en gran medida las calificaciones que necesitan los ex luchadores que desean ramificarse (es decir, aquellos clasificados por debajo *de yokozuna* u *ōzeki* deben haber pasado al menos 60 torneos en la división *makuuchi* superior o 25 en los rangos titulados *san'yaku*). Descontando las circunstancias especiales del cierre temporal del establo de Kise desde 2010 hasta 2012, no se establecieron nuevos establos durante más de seis años, mientras que once se retiraron, lo que redujo el número de establos activos a 43. Esta secuencia terminó con la apertura del establo Musashigawa del ex yokozuna Musashimaru en abril *de* 2013. Desde entonces se ha estabilizado la apertura y cierre de cuadras y el número de cuadras se ha mantenido a mediados de los 40.

Debido a un fenómeno del habla japonés conocido como *rendaku*, cuando la palabra estable, *heya*, aparece en segundo lugar en una palabra compuesta, la "h" en heya cambia a "b" para convertirse en *beya*. Un establo de sumo se pronuncia en japonés como "sumo-beya" y el establo de Arashio, por ejemplo, se pronuncia "Arashio-beya".

Nombre	Ichimon	Año	Luchadores activos conocidos	Luchadores conocidos
Ajigawa	Isegahama	2022		
Arashio	Tokitsukaze	2002	Kōtokuzan, Wakatakakage, Wakamotoharu	Sōkokurai
Asahiyama	Isegahama	2016		
Asakayama	Isegahama	2014	Kaishō	
Dewanoumi	Dewanoumi	1862 (c.)	Mitakeumi	Chiyonoyama, Mainoumi, Mienoumi, Tochigiyama
Fujishima	Dewanoumi	1981	Bushozan	Shōtenrō, Dejima, Miyabiyama, Musashimaru, Musōyama, Wakanoyama
Futagoyama	Dewanoumi	2018	Rōga	
Hakkaku	Takasago	1993	Hokutōfuji, Kitanowaka	Hokutōriki, Kaihō, Ōiwato, Okinoumi
Hanaregoma	Nishonoseki	1990	Ichiyamamoto, Shimazuumi	Shōhōzan
Ikazuchi	Dewanoumi	1993		Masatsukasa, Yōtsukasa, Sagatsukasa
Isegahama	Isegahama	1979	Takarafuji, Terunofuji, Terutsuyoshi, Midorifuji, Atamifuji, Nishikifuji	Aminishiki, Asōfuji, Harumafuji, Homarefuji, Kasugafuji
Isenoumi	Tokitsukaze	1949	Nishikigi, Kagamiō	Hattori, Ikioi, Kashiwado, Tosanoumi
Kasugano	Dewanoumi	1925	Aoiyama, Tochimaru, Tochimusashi, Tochinoshin	Tochinishiki, Tochinoumi, Tochihikari, Tochinowaka, Tochiōzan
Kataonami	Nishonoseki	1961	Tamashoho, Tamawashi	Tamaasuka, Tamakiyama, Tamaryū
Kise	Dewanoumi	2003	Akiseyama, Churanoumi, Daiseidō, Hidenoumi, Kinbozan, Shimanoumi, Tokushōryū, Ura	Gagamaru, Jōkōryū, Kiyoseumi, Kizenryu, Kizakiumi, Tokushinho, Higonojō
Kokonoe	Takasago	1967	Chiyoarashi, Chiyomaru, Chiyonokuni, Chiyonoō, Chiyonoumi, Chiyosakae, Chiyoshōma	Chiyoōtori, Chiyotaikai, Chiyotairyū, Chiyotenzan, Hokutoumi, Kitanofuji, Kitaseumi, Takanofuji, Chiyonofuji

Nombre	Ichimon	Año	Luchadores activos conocidos	Luchadores conocidos
Michinoku	Tokitsukaze	1974	Kiribayama	Hoshitango, Jūmonji, Kakuryū, Ryūhō, Toyozakura
Minato	Nishonoseki	1982	Ichinojō	
Miyagino	Isegahama	1958	Enhō, Hokuseihō, Ishiura, Ochiai	Hakuhō, Myōbudani, Mutsuarashi, Kōbō, Ryūō, Daikiho
Musashigawa	Dewanoumi	2013		Wakaichirō
Naruto	Nishonoseki	2017	Ōshōma	
Nishiiwa	Nishonoseki	2018		
Nishikido	Takasago	2002	Mitoryū	Gokushindo
Nishonoseki	Nishonoseki	2021	Tomokaze	
Oitekaze	Tokitsukaze	1998	Daiamami, Daieishō, Daishoho, Daishōmaru, Endō, Tobizaru, Tsurugishō	Hayateumi, Kokkai, Hamanishiki
Onoe	Dewanoumi	2006		Baruto, Satoyama, Tenkaihō, Yamamotoyama
Ōnomatsu	Nishonoseki	1994	Keitenkai, Ōnoshō	Daidō, Katayama, Wakakōyū, Amūru
Ōshima	Isegahama	1941	Kyokutaisei	Kyokushūhō, Asahishō, Kaiō, Kyokutenhō, Kyokudōzan, Kyokushūzan, Sentoryū, Tachiyama, Kaisei
Oshiogawa	Nishonoseki	2022	Yago, Amakaze	
Ōtake	Nishonoseki	1971	Ōhō	Ōzutsu, Rohō, Ōsunaarashi
Sadogatake	Nishonoseki	1955	Kotoeko, Kotonowaka, Kotoshōhō, Kotoyusho	Hasegawa, Kotokaze, Kotomitsuki, Kotonishiki, Kotoshōgiku, Kotoōshū, Kotozakura, Kotoyūki
Sakaigawa	Dewanoumi	1998	Myōgiryū, Sadanoumi, Hiradoumi, Tsushimanada	Gōeidō, Iwakiyama, Hochiyama, Sadanofuji, Toyohibiki
Shibatayama	Nishonoseki	1999		Daishōchi, Daiyubu, Sakigake, Wakanoshima
Shikihide	Dewanoumi	1992		Sensho
Shikoroyama	Nishonoseki	2004	Abi, Oki	Hōmashō, Seirō, Irodori
Tagonoura	Nishonoseki	1989	Takayasu	Kisenosato, Rikiō, Takanowaka, Takanoyama, Wakanosato
Takadagawa	Nishonoseki	1974	Dairaidō, Kagayaki, Ryūden, Hakuyozan, Shonannoumi	Kenkō, Maenoshin, Shobushi
Takasago	Takasago	1878	Asabenkei, Asanoyama, Asagyokusei, Asanowaka, Asashiyu	Asashio, Asashōryū, Azumafuji, Konishiki, Maedayama, Takamiyama
Takekuma	Dewanoumi	2022	Gōnoyama	
Tamanoi	Dewanoumi	1990	Azumaryū, Fujiazuma, Tōhakuryū, Yoshiazuma	Ryūkō
Tatsunami	Dewanoumi	1916	Akua, Hōshōryū, Meisei	Annenyama, Futabayama, Futahaguro, Haguroyama, Hanakaze, Mōkonami
Tokitsukaze	Tokitsukaze	1941	Shōdai	Yutakayama, Kitabayama, Kurama, Ōshio, Tokitenkū, Aogiyama, Toyonoshima
Tokiwayama	Nishonoseki	2004	Takanoshō, Takakeishō, Takakento	Masunoyama, Takagenji, Takanofuji, Takanoiwa
Yamahibiki	Dewanoumi	1985	Kitaharima, Nionoumi	Hakurozan, Kitazakura, Kitataiki, Ōrora

Junta de la Asociación

Consejo de administración

Los directores (llamados *riji*) son elegidos por un solo voto anónimo de todos los ancianos reunidos en un consejo de administración (llamado hyōgiin-kai, 評議員会) de candidatos seleccionados entre los toshiyori y candidatos

externos. Antes de 2014, 4 luchadores de sumo activos que servían como representantes y ambos, el *tate-gyōji,* tenían derecho a voto, pero con la transición a una fundación incorporada de interés público, los luchadores de sumo y los árbitros ya no tienen derecho a voto.

En septiembre de 2008, ante la insistencia del Ministerio de Educación después de una serie de escándalos que afectaron al sumo, se nombraron tres directores externos. Uno de los tres, Murayama Hiroyoshi, se desempeñó como presidente interino del torneo de julio de 2010 mientras que el entonces director, Musashigawa, fue suspendido.

La junta directiva elige un presidente (llamado *rijichō*, primus inter pares) de entre ellos. Los directores que no sean el presidente sirven como jefes de departamento. Cada miembro de la junta tiene un mandato de dos años.

Posición		**Nombre**	**Ichimon y la ocupación**
Presidente *Rijicho*		Hakkaku Nobuyoshi	*Takasago*
Director Director *Riji*	Director de operaciones	Michinoku Kazuhiro	*Tokitsukaze*
	Director del comité nacional de mantenimiento		
	Comité Directivo del Museo		
	Director regional de basho (Fukuoka)	Sakaigawa Hideaki	*Dewanoumi*
	Director de orientación y promoción.	kasugano kiyotaka	*Dewanoumi*
	Comité de Supervisión de la Competición		
	Director de seguridad de la sede		
	Director de basho regional (Nagoya)	Dewanoumi Akikazu	*Dewanoumi*
	Directora de relaciones publicas	Yasushi Shibatayama	*Nishinoseki*
	Responsable de la planificación general.		
	Directora del comité de ética		
	Comité Directivo del Museo		
	Presidente del Departamento de Juzgamiento (*de facto*)	Sadogatake Mitsumune	*Nishinoseki*
	A cargo de la inspección de nuevos aprendices.		
	Sumo School director	Hanakago Tadaaki	*Nishinoseki*
	Director del Departamento de Gestión de Crisis		
	Directora del Departamento de Cumplimiento		
	Comité Directivo del Museo		
	Director de basho regional (Osaka)	Isenoumi Hayato	*Tokitsukaze*
	Consejeros Externos *Gaiburiji, Director* externo	Yamaguchi Toshikazu	Presidente de la oficina central de Yomiuri Shimbun en Tokio
		Takano Toshio	Abogado, jefe del bufete de abogados Takano, exsuperintendente del Ministerio Público de la Fiscalía General de Nagoya
		Imai Tamaki	Director general en NHK Enterprises Inc.
Auditores Auditor *kanji*		Kajiki Hisashi	Fiscal, ex fiscal superintendente de la Fiscalía Superior de Takamatsu, miembro de la Corte Suprema de Japón (Comité

		de Revisión de Apelaciones Administrativas de la Corte Suprema)
	Fukui Ryoji	Ex Viceministro (Ministerio del Interior y Comunicaciones, MIC)
	Kozu Kanna	Escritora Primera mujer nombrada miembro de la junta de la Asociación Japonesa de Sumo.

Subdirectores

Posición		Nombre	Ichimón
Subdirector Subdirector *Fukuriji*	Subgerente general del Departamento de Juzgamiento	Yoshihiro Kumegawa	*Nishinoseki*
	A cargo de la inspección de nuevos aprendices.		
	Gerente del Departamento de Operaciones	Fujishima Takehito	*Dewanoumi*
	Subgerente general del Departamento de Juzgamiento (a cargo de la organización de los combates)		
	Comité Directivo del Museo		
	A cargo de la inspección de nuevos aprendices.		
	Subgerente general del Departamento de Jungyō	Wakamatsu Takehiko	*Takasago*
	Subgerente general de Seguridad de la Sede		

Ejecutivos Especiales

Posición		Nombre	Ichimón
Comité de tratamiento Ejecutivo *Yakuin taigū iin*	Subdirector general de orientación y promoción	Hiroyuki Asakayama	*Todavía está en progreso*
	Vicepresidente del Departamento de Juzgamiento		
	Subgerente general del Departamento de Jungyō	Irumagawa Tetsuo	*Dewanoumi*
	Subgerente general de Seguridad de la Sede		
	Vicedirectora de Orientación y Promoción	Masayuki Nishikido	*Takasago*
	Subgerente General División Negocios (entrada y salida de público)	Katsunoura Toshiro	*Tokitsukaze*
	Subdirector regional de basho (Fukuoka)	Shiratama Katsuyuki	*Nishinoseki*
	Subgerente general del Departamento de Jungyō	Kokonoe Ryuji	*Takasago*
	Subgerente general de Seguridad de la Sede		
	Subdirector del Departamento de Promoción de la Orientación	Isegahama Seiya	*Todavía está en progreso*
	Director general adjunto del Departamento de Gestión de Crisis	Kagamiyama Shoji	*Tokitsukaze*

Comité de consejeros

Introducido en 2014, el comité de consejeros (*Hyōgi-in*, 評議員) es responsable de monitorear los intereses compartidos del ministerio y la Asociación. Por lo tanto, está integrado a partes iguales por oyakata jubilados (sin reempleo *de san'yo) elegidos dentro de la Asociación y personalidades designadas por el ministerio.* Su rango equivale al de un director de la junta directiva de la Asociación. Los ancianos en el comité no pueden servir

simultáneamente como oyakata debido a la autoridad del comité que les permite opinar sobre el nombramiento y despido de los directores. Cada consejero sirve un término de 4 años.

Con la función de "supervisar la ejecución de los deberes de los directores", los auditores pueden asistir a las reuniones de la Junta Directiva y del Patronato, pero no tienen derecho a voto.

Nombre		**Ocupación**	**Nota**
Externo	Katsuji ebisawa	Expresidente de NHK Expresidente del Consejo deliberativo de Yokozuna Exdirector externo de la junta directiva de la Asociación	Presidente del Comité
	Kimura keiji	Expresidente de Mitsubishi Estate	
	Kinya takino	Exjefe adjunto del secretario de gabinete	
	Michinari Kujo	Sacerdote principal del Santuario Meiji	
Exluchadores	Morita Takeo	Exdirector de la junta de la Asociación	Ex Isenoumi oyakata
	Ishida Yoshikazu	Exdirector de la junta de la Asociación	Ex Dewanoumi Oyakata
	Kozuka Hajime		Antiguo Wakafuji Oyakata

Listado de rijicho

	Nombre	**Años)**	**Notas**
	Hirose Masanori	1925-1928	Jefe de presupuesto del ejército, teniente general. Primer presidente de la Asociación Japonesa de Sumo. Ocupó el cargo hasta su muerte.
	Fukuda Masatarō Presidente interino	1928-1930	Patronos famosos de las artes marciales. No era raro que una organización o corporación tuviera como presidente a un oficial militar, un político retirado o un burócrata de alto rango. Estos oficiales se convirtieron en directores de la Asociación; sin embargo, el puesto a menudo se considera no oficial.
	Ono Minobu Presidente interino	1930-1939	
	Takeshita Isamu Presidente interino	1939-1944	
	Fujishima Hidemitsu Dewanoumi Hidemitsu	1944-1957	Primer presidente de las filas de los luchadores. Fundó el Kuramae Kokugikan. Cambió de kabu en 1949, a la mitad de su mandato. Intento de suicidio por seppuku y gas en mayo de 1957 después de que los conflictos internos dentro de la Asociación provocaran una reacción de la Dieta Nacional. Rescatado, se retiró de la presidencia, pero se mantuvo al frente de su establo.
	Tokitsukaze Sadaji	1957-1968	Comenzó una serie de reformas. Permaneció al frente de la Asociación hasta su muerte por hepatitis en 1968.
	Musashigawa Yoshihide	1968-1974	Continuó los esfuerzos para modernizar el sumo.
	Kasugano Kiyotaka	1974-1988	Presidente con más años de servicio hasta la fecha. Fundó el actual Ryōgoku Kokugikan.
	Futagoyama Kanji	1988-1992	
	Dewanoumi Tomotaka Sakaigawa Sho	1992-1998	Continuó los esfuerzos para modernizar el sumo. Cambió de kabu en 1996, a la mitad de su mandato. Renunció a la mitad de su cuarto mandato en 1998 después de que

			la junta directiva de la Asociación quedara ocupada en su mayoría por una facción rival.
	Tokitsukaze Katsuo	1998-2002	Antes de ser presidente de la Asociación, elegido como director a la edad de 32 años (el más joven para un director de la Asociación de Sumo de Japón). Primer *ozeki* elegido para el cargo.
	Kitanoumi Toshimitsu	2002-2008	Primer presidente menor de 50 años en medio siglo. Su primer mandato estuvo marcado por escándalos como el escándalo de las novatadas de 2007 y el consumo de cannabis por parte de los luchadores. Renunció a su cargo en 2008.
	Musashigawa Akihide	2008-2010	Suspendido en 2010 después de una serie de escándalos que involucraron a luchadores apostando y asociándose con miembros del crimen organizado. Anunció su renuncia al mes siguiente de su suspensión.
	Murayama Hiroyoshi Presidente interino	2010	Ex fiscal general. Nombrado presidente interino de la Asociación Japonesa de Sumo tras el escándalo de las apuestas de béisbol en 2010. Fue la primera vez en 66 años que un luchador de sumo no profesional fue nombrado al frente de la Asociación Japonesa de Sumo desde Takeshita Isamu.
	Hanaregoma Teruyuki	2010-2012	Enredado en un escándalo de amaño de combates en 2011, anunció una investigación independiente y recibió críticas de los comentaristas de sumo. Renunció a la presidencia en 2012 cuando estaba cerca de la edad de jubilación obligatoria de 65 años.
	Kitanoumi Toshimitsu	2012-2015	Se convirtió en la primera persona en dirigir la Asociación dos veces. Falleció en el cargo en 2015 por hidronefrosis y anemia.
	Hakkaku Nobuyoshi Actual	2015	Nombrado después de derrotar a Takanohana Koji en una votación impugnada. Reelegido por períodos adicionales de dos años en 2018, 2020 y 2022.

Controversias

Debido a la estructura jerárquica del deporte, donde los luchadores de mayor rango tienen grandes ventajas en salario y estatus sobre los luchadores de menor rango, a lo largo de los años han surgido especulaciones sobre la existencia de amaño de combates e informes aislados de amaño de combates. La Asociación Japonesa de Sumo (JSA) negó repetidamente que los luchadores estuvieran involucrados en el amaño de combates, conocido como *yaocho*, e incluso llevó a los editores a los tribunales por tales acusaciones.

Kiyoseumi se vio obligado a retirarse después de que una investigación lo declarara culpable de arreglo de combates

Sin embargo, en 2011, se anunció que una investigación realizada por la policía había descubierto mensajes de texto de teléfonos celulares que indicaban que se habían arreglado varias coincidencias. Al parecer, participaron 14 luchadores y algunos mozos de cuadra. En el curso de la investigación, varios luchadores finalmente admitieron

haber amañado combates por dinero. Como consecuencia, la junta directiva de la JSA decidió en una reunión extraordinaria cancelar el torneo de marzo de 2011 en Osaka, la primera vez que esto sucedía desde 1946. En total, catorce luchadores fueron juzgados, culpables de amaño de combates, en lo que la mayoría de ellos admitió su participación. Todos los luchadores que se consideró que estaban involucrados se vieron obligados a retirarse.

El panel de investigación de la JSA declaró en mayo de 2011 que el amaño de combates parece haber sido generalizado. Sin embargo, el panel afirmó que sería difícil descubrir el alcance total del problema. El torneo de mayo de 2011 se llevó a cabo, pero sin patrocinio, cobertura televisiva en vivo o presentaciones de trofeos, y se lo denominó "Torneo de examen técnico".

Un luchador acusado de amaño de combates, Sōkokurai, negó enérgicamente cualquier participación y ganó un caso judicial a principios de 2013 al considerar que su despido era infundado. Posteriormente, la JSA lo reintegró y apareció en el torneo de julio de 2013 en la primera división

El 4 de julio de 2010, la Asociación de Sumo de Japón anunció su decisión de despedir al *ōzeki* Kotomitsuki y al maestro de cuadra Ōtake, ex Takatōriki, por apostar en juegos de béisbol en una red de apuestas dirigida por la yakuza. Al mismo tiempo, dos maestros estables fueron degradados y 18 luchadores sin precedentes fueron excluidos del torneo de julio de 2010. El presidente de la Asociación de Sumo, Hanaregoma, declaró en agosto de 2010 que a los "grupos violentos o fuerzas antisociales" se les prohibió el acceso a las sedes de los torneos, establos de entrenamiento y otras instalaciones.

Tres meses antes del anuncio de Hanaregoma, el grupo yakuza más grande de Japón, Yamaguchi-gumi, compró cincuenta asientos preciados durante un torneo para que los mafiosos fueran visibles durante la transmisión nacional del combate. Según los expertos, este fue un intento de animar a un jefe encarcelado. Aunque siempre ha habido presuntos vínculos entre el sumo y la yakuza, el deporte ha sufrido una disminución del interés público y el patrocinio durante la recesión económica, lo que puede haber contribuido a estrechar los lazos con el hampa para obtener apoyo financiero.

En diciembre de 2021, los luchadores *sekitori* Hidenoumi y Shiden fueron retirados del torneo de enero de 2022 por presunta participación en apuestas ilegales. Durante la investigación de un establecimiento ilegal en Sōka, prefectura de Saitama que fue allanado en septiembre de 2021, la policía de la prefectura de Saitama planteó sospechas sobre la participación de Hidenoumi y Shiden, así como de otros luchadores de sumo que posiblemente participaron. Durante el *basho de enero de 2022.* Los medios japoneses informaron que el comité de cumplimiento de la Asociación de Sumo, después de celebrar audiencias, concluyó que Hidenoumi y Shiden participaron en apuestas ilegales. Se espera que la junta directiva de la asociación aborde el tema en su reunión del 27 de enero de 2022.

Ha sido bien conocido y aceptado durante muchos años que las heya de sumo se involucran en las novatadas sistemáticas y el castigo físico de los jóvenes discípulos para "endurecerlos". Los maestros estables a menudo se enorgullecen de mostrar a los medios cómo usan con frecuencia un *shinai* para vencer a los que se salen de la línea, y los luchadores mayores a menudo se encargan de intimidar a los más jóvenes para mantenerlos en línea, por ejemplo, haciéndolos sostener objetos pesados por largos periodos de tiempo. Sin embargo, este sistema de novatadas fue ampliamente criticado a fines de 2007 cuando salió a la luz un escándalo de novatadas, en el que un aprendiz de sumo de 17 años llamado Takashi Saito del establo Tokitsukaze murió después de un grave incidente de intimidación que involucró a su maestro de cuadra Jun'ichi Yamamoto lo golpeó en la cabeza con una gran botella de cerveza y posteriormente se le ordenó a su compañero rikishi que abusara físicamente de él aún más. El jefe de cuadra y otros tres luchadores que estuvieron involucrados fueron arrestados en febrero de 2008, después de lo cual el primer ministro japonés, Yasuo Fukuda, exigió a la JSA que tomara medidas para garantizar que tal incidente nunca vuelva a ocurrir. En mayo de 2009, Yamamoto fue condenado a seis años de prisión.

El sumo femenino

El sumo profesional excluye a las mujeres de las competencias y ceremonias. A las mujeres no se les permite entrar o tocar el ring de lucha de sumo (*dohyō*), una tradición derivada de las creencias sintoístas y budistas de que las mujeres son "impuras" debido a la sangre menstrual.

La gobernadora de Osaka de 2000 a 2008, Fusae Ohta, cuando se le pidió que entregara el Premio del Gobernador al campeón del torneo anual de Osaka, debía hacerlo en la pasarela al lado del ring o enviar a un representante masculino en su lugar. Ella desafió repetidamente la política de la JSA al solicitar que se le permitiera cumplir con su

papel tradicional como gobernadora. Sus solicitudes fueron repetidamente rechazadas hasta el final de su mandato de cinco años.

En abril de 2018, durante un evento de sumo que no era un torneo en la prefectura de Kioto, dos mujeres corrieron en ayuda del alcalde de Maizuru cuando colapsó en medio del *dohyō*. Mientras las mujeres intentaban brindar tratamiento de emergencia, un árbitro les pidió repetidamente que abandonaran el ring. El presidente de la Asociación de Sumo luego se disculpó por lo que llamó una respuesta inapropiada y dijo que apreciaba mucho los esfuerzos de las mujeres.

La opinión de quienes critican esta política continua de "solo hombres" es que es discriminatoria y opresiva. En general, en el mundo del sumo, se espera que las mujeres sean esposas solidarias de los luchadores y, en el caso de que su marido se haya convertido en jefe de cuadra, madres sustitutas para todos sus luchadores en formación. La opinión de la JSA es que esta es una tradición que se ha mantenido firmemente a través de los siglos, por lo que sería una deshonra para todos sus ancestros cambiarla.

Este no fue siempre el caso. Ya en el siglo XVIII, se practicaba una forma de sumo femenino (女相撲, *onnazumo*) en algunas zonas de Japón. En las ciudades era más un espectáculo asociado a menudo con los burdeles. Sin embargo, en algunas áreas de Japón, el sumo femenino tuvo un papel importante en ciertos rituales sintoístas. En años posteriores, hubo recorridos limitados de sumo femenino que duraron un tiempo. Sin embargo, la mayoría de los japoneses no consideran que el sumo femenino sea auténtico y ahora está prohibido que se lleve a cabo más allá de los escenarios de aficionados.

El primer caso registrado de mujeres practicando sumo, según *Nihon Shoki*, es cuando el emperador Yuryaku (418–479) convocó a dos cortesanas y les ordenó que usaran taparrabos y lucharan en sumo.

El sumo femenino no se volvería común hasta el siglo XVIII a mediados de Edo (1603-1868), cuando se realizó una forma de *onna sumo en algunas áreas de Japón.* Existían varios tipos de sumo femenino, incluidas las profesionales de gira. Estos continuaron existiendo después de la Restauración Meiji, hasta que el sumo femenino fue reprimido por el shogunato Tokugawa y el gobierno Meiji, ya que consideraban que los organizadores estaban corrompiendo la moral pública con estos espectáculos.

El sumo femenino continuó existiendo a pesar de la prohibición del gobierno en 1926. La práctica solo moriría después del final de la Segunda Guerra Mundial, y el último grupo se disolvió en 1963.

La mayoría de los japoneses no consideran que el sumo femenino sea auténtico y ahora está prohibido que se lleve a cabo en entornos profesionales, pero existe a nivel amateur.

Combate de lucha de sumo femenino contemporáneo

La Federación Internacional de Sumo y sus eventos (como el Campeonato Mundial de Sumo y el Campeonato Europeo de Sumo) permiten a las competidoras. Women's Sumo es un evento en los Juegos Mundiales y también se presentó en los Juegos Mundiales de Combate de 2013.

El primer campeonato nacional de sumo femenino amateur se llevó a cabo en 1997. Las reglas son idénticas a las del sumo profesional, con la excepción de que las luchadoras usan leotardos debajo de un mawashi y los combates duran tres minutos en lugar de cinco minutos como en el sumo profesional.

Luchadoras más prominentes

- Hiyori Kon
- Miki satoyama
- Alejandro Sharran
- Julia dorni
- David Hetal
- Edyta Witkowska
- Seika Izawa
- Epp Mae
- Anna zhigalova
- Vera Koval
- Svitlana Iaromka
- Sandra Koppen
- Maryna Prishchepa
- Yonamine Chirú
- Françoise Harteveld

Comunicación

Logotipo

La Asociación de Sumo de Japón, como la mayoría de las instituciones, posee un *mon*. El diseño se basa en la flor de cerezo, que es la flor nacional de Japón. Alrededor de la flor se pueden ver dos caracteres "dai" (大) estilizados, extraídos de los kanjis del sumo profesional (ōzumo, 大相撲). El logo fue creado en 1909 para la apertura del primer Ryōgoku Kokugikan.

Este símbolo se puede encontrar en varios lugares cuando la Asociación realiza celebraciones. Se puede ver principalmente en las cortinas (llamadas *mizuhiki, 水引) del tsuriyane* (techo suspendido sobre el dohyō).

El logo en forma de flor de cerezo de la Asociación

Ukiyo-e

En 1985, la Asociación Japonesa de Sumo se asoció con el artista de nishiki-e Kinoshita Daimon con la esperanza de revivir antiguas obras de sumo ukiyo-e. Colaboró en el banzuke oficial. Sus retratos de luchadores se venden en el Ryōgoku Kokugikan.

Mascotas

Hiyonoyama, la mascota de pollo de la Asociación Japonesa de Sumo

El 31 de agosto de 2009, la Asociación de Sumo de Japón presentó un grupo de mascotas oficiales bajo el título *Hakkiyoi. Sekitori-kun* (ハッキヨイ！せきトリくん). Diseñado para que más niños se interesen en el deporte, los personajes son pollos (鶏, que se puede leer como とり, *tori* en japonés), ya que los pollos se consideran de buena suerte en el sumo. Un pollo camina sobre dos patas, no sobre cuatro; De manera similar, un luchador de sumo pierde el combate si lo derriban y toca el suelo con las manos o cualquier parte de su cuerpo. Los personajes compiten en sumo y se centran en el personaje principal Hiyonoyama (ひよの山), un juego de palabras con *hiyo* (ひよ) que significa chica, y su rival Akawashi (赤鷲).

Canales de YouTube

La Asociación Japonesa de Sumo lanzó su primer canal de YouTube el 5 de noviembre de 2018, con contenido en japonés. El canal ofrece videos alegres y humorísticos, como una competencia de golf entre los ex yokozuna Hakuho, Kisenosato y Kakuryu o recetas de Chanko-nabe con pequeñas parodias con luchadores de bajo rango. También ofrece contenidos más serios con información sobre las ceremonias que se llevan a cabo en el Kokugikan, como la consagración del dohyo antes de cada torneo o danpatsu-shiki (ceremonia de corte de cabello). Los torneos antiguos también se repiten regularmente en el canal.

En agosto de 2022, la asociación lanzó un canal de YouTube en inglés llamado *Sumo Prime Time* con la esperanza de atraer a una mayor audiencia internacional al deporte. Este nuevo canal, presentado por el ex comentarista deportivo de sumo de NHK, Hiroshi Morita, brinda explicaciones básicas de sumo, como la rutina o el entrenamiento del rikishi y los movimientos de kimarite. También proporciona entrevistas exclusivas de oyakata y rikishi, generalmente el ganador del torneo anterior. El tono general del canal es alegre.

Asociaciones

En octubre de 2021, la Asociación de Sumo de Japón se asoció con la compañía Pokémon para celebrar el 25 aniversario de Pokémon Rojo y Azul. Durante el Campeonato Nacional de Wanpaku (un torneo de sumo para niños que se llevó a cabo en octubre) y el torneo de noviembre, se exhibieron 200 pancartas de kensho con el tema de Pokémon y los gyōji usaron un kimono con el tema de la pokebola. El canal japonés de YouTube Pokémon Kids TV también creó una serie de videos que involucran a oyakata (antes Kisenosato, Wakanosato y Toyonoshima) entrenando a Makuhita y presentando la cultura del sumo a Pikachu.

- Definición de heya

En la lucha de sumo, una *heya* (部屋 , literalmente "habitación"; generalmente traducida al inglés como *establo* o *cuartos de entrenamiento*) es una organización de luchadores de sumo donde entrenan y viven. También se puede denominar *sumo-beya*. Todos los luchadores de sumo profesional deben pertenecer a uno. Actualmente hay 43 *heya* (a partir de 2022), cada una de las cuales pertenece a uno de los cinco *ichimon* (agrupaciones de *heya*). Varían en tamaño, la *heya* más grande tiene más de treinta luchadores y la más pequeña solo un luchador. La mayoría de *las heya* se basan en Ryōgoku y sus alrededores, distrito de Tokio, el corazón tradicional del sumo, aunque el alto precio de la tierra ha llevado a que se construyan nuevas *heya en otras partes de Tokio o sus suburbios.*

Luchadores de sumo entrenando en una *heya*

La mayoría de *las heya* tienen una red de exploradores, que pueden ser exluchadores, amigos del entrenador en jefe o seguidores de la *heya*, que buscan a cualquier joven atlético o poderoso y siguen los resultados del sumo local (y el judo). La mayoría de los nuevos reclutas se unen a la edad de 15 o 16 años, directamente desde la escuela secundaria.

Se espera que un luchador permanezca con la *heya* a la que se une hasta el final de su carrera. No hay un sistema de transferencia en el sumo. Las únicas excepciones son si el entrenador que lo seleccionó originalmente se va para fundar una nueva *heya*, en cuyo caso se le podría permitir seguirlo, o si una *heya* cierra debido a la jubilación o muerte del jefe de cuadra, mala administración o razones financieras, el a los luchadores restantes a menudo se les permite transferirse a otra *heya*, generalmente dentro del mismo *ichimon*. Al igual que con los luchadores, todos *los*

tokoyama (peluqueros), *gyōji* (árbitros) y *yobidashi* están vinculados a una *heya específica* donde normalmente comienzan y terminan sus carreras.

Heya solo puede ser establecida por un *oyakata* o un anciano de la Asociación Japonesa de Sumo. Una *heya* siempre lleva el nombre del título de mayor propiedad de su entrenador en jefe. Un anciano está obligado a jubilarse y transmitir la propiedad de una *heya* a los 65 años. Cuando un nuevo *oyakata* que no ha heredado el nombre de anciano del jubilado se hace cargo de una *heya*, el nombre de la *heya* generalmente se cambia al nombre de anciano del nuevo propietario para reflejar este. Se puede adjuntar más *oyakata* al establo. En septiembre de 2006, la Asociación de Sumo endureció las normas sobre la apertura de nuevos establos. Ahora solo *oyakata* que hayan pasado al menos 25 torneos clasificados en *san'yaku* o 60 torneos en la división *makuuchi* superior pueden hacerlo. *Los criterios para heredar una heya* existente son mucho menos estrictos: el ex Kanechika, por ejemplo, pudo hacerse cargo del establo de Miyagino a pesar de nunca haber peleado en la división superior, ya que solo se necesitan 12 *makuuchi* o 20 *jūryō basho.*

El *genkan* del establo de Dewanoumi

Una regla especial dicta que los luchadores de la misma *heya* nunca peleen entre sí en un torneo principal, excepto en los playoffs de un *yūshō* o campeonato divisional. Esto benefició notablemente a los hermanos Takanohana y Wakanohana en los últimos años, ya que, aunque ambos alcanzaron el rango más alto de *yokozuna*, nunca tuvieron que pelear entre sí (excepto en una pelea de playoffs en 1995) ya que ambos pertenecían al establo de Futagoyama.

La Asociación de Sumo de Japón ayuda a las heya existentes proporcionando a sus maestros de establo al menos 55.000 yenes (550$) en pagos mensuales de capacitación para cada luchador en el establo que no está en las filas de sekitori. Se otorgan pagos adicionales cada dos meses para los luchadores de alto rango. La ayuda financiera por tener un *yokozuna* en su establo rinde 300.000 yenes (3.000$). Además, los maestros de cuadra reciben "pagos de apoyo", "pagos de mantenimiento" y "pagos de operaciones de entrenamiento" basados en gran medida en el rango y el número de luchadores del establo. Por lo tanto, las heya grandes reciben alrededor de 100 millones de yenes (1 millón de dólares) por año. Este sistema brinda incentivos para que los ancianos recluten y entrenen luchadores ganadores.

La mayoría de *las heya* permiten a los visitantes ver el entrenamiento matutino (*keiko*) de forma gratuita, aunque las reglas varían de un establo a otro en cuanto al tamaño del grupo y si se requiere un aviso previo o un hablante de japonés.

- El toshiyori

Un *toshiyori* (年 寄) es un anciano de sumo de la Asociación Japonesa de Sumo (JSA). También conocido como *oyakata* (親方), los ex luchadores que alcanzaron un rango lo suficientemente alto son las únicas personas elegibles. Los beneficios son considerables, ya que solo *a los toshiyori* se les permite correr y entrenar en los establos de sumo, conocidos como *heya,* y también son los únicos ex luchadores que reciben un pago de jubilación.

Para convertirse en un anciano de sumo, un luchador que se retira debe ser ciudadano japonés. Esta regulación data de septiembre de 1976 y se pensó ampliamente que era el resultado del éxito del hawaiano Takamiyama Daigorō, quien se había convertido en el primer luchador extranjero en ganar un campeonato en 1972 y había expresado

interés en convertirse en un anciano. Takamiyama finalmente se convirtió en ciudadano japonés en junio de 1980 y se convirtió en el primer anciano nacido en el extranjero tras su jubilación en 1984.

Los ancianos también deben haber peleado al menos un torneo en las filas *de san'yaku (komusubi* y superior), o veinte torneos en la división *makuuchi* superior o treinta como *sekitori* (división *makuuchi* o *jūryō*). Esto reemplazó la calificación anterior de 25 torneos en total en *jūryō*, o 20 consecutivos en *jūryō*, o un torneo en *makuuchi*. Las reglas se modificaron aún más en noviembre de 2013 para permitir la membresía después de solo 28 torneos *sekitori* en ciertas circunstancias, y los ex luchadores que heredan un establo existente solo necesitan 12 torneos *makuuchi* o 20 en *jūryō*.

Sin embargo, la membresía solo se puede adquirir adquiriendo o heredando *toshiyori-kabu*, o acciones de ancianos, en la JSA. Solo hay 105 acciones disponibles, y la vida cada vez mayor de los ancianos ha significado que tarden más en quedar vacantes. Como resultado, en el transcurso de muchos años, la disponibilidad decreciente de acciones de ancianos hizo que su precio aumentara considerablemente, y según se informa, las acciones se vendieron por hasta 500 millones de yenes. A menudo, la única forma en que los luchadores, incluso los muy exitosos, pueden permitirse una parte es si tienen un grupo grande y rico de seguidores y patrocinadores financieros. Después de que la asociación de sumo se convirtiera en una "corporación de interés público" a raíz del escándalo de amaño de combates de 2011 se ha prohibido la compra y venta de acciones de ancianos, y la posesión vuelve a la asociación de sumo cuando un anciano se retira, y la JSA determina el próximo poseedor.

Se hizo una excepción al requisito de compra para algunos de los ex *yokozuna* más exitosos, a veces denominados *dai-yokozuna*, a quienes se les ofreció una membresía única de la JSA, o estado *ichidai-toshiyori.* Tres ex luchadores, Taihō, Kitanoumi y Takanohana obtuvieron este estatus. A un cuarto, Chiyonofuji, se le ofreció, pero prefirió una parte normal. Nunca hubo puntos de referencia oficiales, pero estos cuatro lograron más de veinte campeonatos de torneos en su carrera activa. Aunque *yokozuna* Hakuhō ganó 45 torneos, un informe publicado en abril de 2021 por un comité dentro de la JSA recomendó que no se ofreciera más *ichidai-toshiyori y el presidente de la reunión declaró en una conferencia de prensa que "tal sistema no existe".* Este movimiento fue ampliamente visto como un desaire contra Hakuhō, quien estaba a punto de retirarse en ese momento. Hakuhō terminó adquiriendo el stock de ancianos Magaki de la manera normal.

Algunos *toshiyori sirven como* jueces de primera fila durante los combates; visto aquí debatiendo una llamada del *gyōji*

Alternativamente, los ex *yokozuna* de cualquier nivel de éxito pueden permanecer en la JSA hasta cinco años bajo su *shikona* o nombre de ring, mientras que los ex *ōzeki* pueden permanecer tres. Musashimaru y Tochiazuma fueron ejemplos en 2008 y *el yokozuna retirado* Kakuryū también tomó esta opción en 2021. Antiguos luchadores por debajo de ese rango, desde la abolición del *jun-toshiyori* en diciembre de 2006 (que permitió una estadía de dos años), no tienen ese período de gracia y deben abandonar el mundo del sumo de forma inmediata y permanente a menos que ya hayan comprado una acción o puedan pedirla prestada a un luchador activo en el ring. No es raro que un ex luchador cambie de varios nombres antiguos a lo largo de los años mientras busca uno permanente. El ex *sekiwake* Kotonishiki, por ejemplo, tomó prestados seis (Wakamatsu, Takenawa, Asakayama, Araiso, Hidenoyama y Nakamura) diferentes nombres de ancianos después de su retiro en septiembre de 2000 antes de finalmente obtener el nombre de ancianos vacante de Asahiyama como propio en 2016.

Todos *los toshiyori* tienen una edad de jubilación obligatoria de 65 años. En 2014, se instituyó una nueva regla que permitía una extensión de 5 años a 70 si lo aprobaba la junta de la JSA. Dicho *toshiyori* de extensión especial debe recibir una reducción salarial del 30% y no puede servir en la junta de JSA ni como jefe de establo. Es raro que un anciano con un nombre *toshiyori* permanente se vaya antes de ese momento, pero ha habido algunos ejemplos. Al ex *yokozuna* Wajima se le pidió que renunciara en 1985 después de poner sus acciones como garantía de un

préstamo, el ex *komusubi* Futatsuryū, jefe del establo Tokitsukaze, fue expulsado en 2007 debido a su participación en la muerte de uno de sus jóvenes reclutas, y el ex*sekiwake* Takatōriki fue despedido en 2010 debido a un escándalo de apuestas. El ex *yokozuna* Takanohana se retiró en 2018 y cerró su establo Takanohana después del asunto Takanoiwa. Los ex *komusubi* Maenoshin y *maegashira* Kasugafuji y Hamanishiki son otros ejemplos menos destacados.

Clasificación

Al igual que otros miembros del personal de la JSA (como árbitros y ujieres), los ancianos también están sujetos a una estructura de rango; solo los miembros de rango más bajo son estrictamente conocidos como *toshiyori*. Los rangos son los siguientes:

- *Rijichō* (Director en jefe, *primus inter pares* entre *riji*)
- *Riji* (Director)
- *Fuku-riji* (Vicedirector)
- *Yakuin taigu iin* (Miembro Ejecutivo)
- *Iin* (Miembro del Comité)
- *Shunin* (Miembro principal)
- *Iin taigu toshiyori* (Anciano que recibe *iin* privilegios)
- *Toshiyori* (Anciano)

La promoción hasta *iin* ocurre casi exclusivamente por antigüedad y generalmente es un proceso bastante rápido; la mayoría de todos los ancianos están clasificados como *iin*. Se aplican dos excepciones: los ancianos que usan una acción prestada no pueden ascender de *toshiyori*, mientras que los ex luchadores muy exitosos (generalmente, *yokozuna* y *ōzeki*) reciben inmediatamente todos los privilegios *de iin* como *iin taigu toshiyori* al retirarse de la competencia activa, incluso antes de su avance normal en la categoría, la escalera los llevará a *shunin* y luego *a iin* status. Sin embargo, es costumbre que todos los nuevos ancianos, incluso los ex *yokozuna*, para ser asignados como guardias de seguridad de los *hanamichi* en su primer torneo después de su retiro.

Además, los cargos *fuku-riji* y *riji* requieren nominación y posterior elección al directorio de la JSA (o confirmación directa en caso de que no haya más candidatos que cargos), celebrándose las elecciones cada dos años. *Yakuin taigu iin* son nombrados para su puesto por el director en jefe.

Las divisiones en el sumo profesional

El sumo profesional administrado por la Asociación Japonesa de Sumo se divide en seis divisiones clasificadas. Los luchadores son ascendidos y degradados dentro y entre estas divisiones en función del mérito de sus registros de victorias y derrotas en torneos oficiales. Para obtener más información, consulte *kachi-koshi* y *make-koshi en el glosario*. Los luchadores también se clasifican dentro de cada división. Cuanto más alto sea el rango de un luchador dentro de una división, más fuerte será el nivel general de los oponentes a los que tendrá que enfrentarse. Según la tradición, cada rango se subdivide en Este y Oeste, siendo el Este un poco más prestigioso y clasificado un poco más alto que su contraparte Oeste. Las divisiones, clasificadas en orden de jerarquía de mayor a menor, son las siguientes:

Los luchadores profesionales de sumo se dividen en seis divisiones, de mayor a menor jerarquía:

1) *Makuuchi* (幕内), máximo 42 luchadores.

   1.1) Yokozuna (横綱), posiblemente vacante.
   1.2) Ōzeki (大関), posiblemente vacante (a menos que no haya un *yokozuna*).
   1.3) Sekiwake (関脇), mínimo 2 luchadores.
   1.4) Komusubi (小結), mínimo 2 luchadores.
   1.5) Maegashira (前頭), mínimo 30 luchadores.

2) *Jūryō* (十両), con 28 luchadores.

3) *Makushita* (幕下), con 120 luchadores.

4) *Sandanme* (三段目), con 200 luchadores.

5) *Jonidan* (序二段), con alrededor de 200 luchadores.

6) *Jonokuchi* (序ノ口/序の口), con alrededor de 50 luchadores.

Los luchadores de las divisiones *makuuchi* y *jūryō* se los denomina *sekitori* (関取), y tienen derecho a recibir salario, contraer matrimonio, vivir fuera del establo, y firmar *tegata* (autógrafos).

A su vez, dentro de la división *makuuchi* hay cinco rangos, de mayor a menor jerarquía:

Generalmente hay entre 8 y 10 luchadores en los rangos superiores a *maegashira*. El rango de *yokozuna* es el único vitalicio, aunque si un luchador de dicho rango tiene bajo desempeño se lo encomienda a abandonar torneos o retirarse definitivamente.

1) Makuuchi

Makuuchi (幕内), o *makunouchi* (幕の内), es la división superior de las seis divisiones de sumo profesional. Su tamaño se fija en 42 luchadores (*rikishi*), ordenados en cinco rangos según su habilidad definida por su desempeño en torneos anteriores.

Esta es la única división que aparece en la cobertura estándar en vivo de los torneos de sumo de NHK. Las divisiones inferiores se muestran en su cobertura satelital, y solo la transmisión *de makuuchi* tiene comentarios bilingües en inglés.

Makuuchi significa literalmente "dentro de la cortina", una referencia al período inicial del sumo profesional, cuando había un área cerrada con cortinas reservada para que los luchadores mejor clasificados se sentaran antes de aparecer en sus combates.

Los luchadores son considerados para ascenso o descenso de rango antes de cada gran torneo de acuerdo a su desempeño en el anterior. Generalmente, un mayor número de victorias que de derrotas (*kachi-koshi*) da como resultado una promoción, y al revés (*make-koshi*) da como resultado una degradación. Hay criterios más estrictos para la promoción a los dos primeros rangos, que también son privilegiados cuando se considera para la degradación.

En las posiciones fijas superiores de la división están los rangos de "titular" o *san'yaku* de *yokozuna*, *ōzeki*, *sekiwake* y *komusubi*. Por lo general, hay de 8 a 12 luchadores *san'yaku*, y el resto, llamados *maegashira*, se clasifican en orden numérico del 1 hacia abajo.

Un combate *de makuuchi* con el *yokozuna número 69* Hakuhō venciendo a Dejima, mientras tanto el *yokozuna número 68* Asashōryū observa de fondo

San'yaku (三役) significa literalmente "los tres rangos", aunque en realidad comprende cuatro rangos. La discrepancia surgió porque tradicionalmente se consideraba al *yokozuna como un ōzeki* con una licencia especial para usar una cuerda particular alrededor de su cintura y realizar una ceremonia distintiva de entrada al ring. En el uso moderno, *san'yaku* tiene una definición algo flexible. Esto se debe en gran parte a que los dos rangos superiores de *yokozuna* y *ōzeki* tienen diferencias distintivas con respecto a los dos rangos inferiores y entre sí. Por lo tanto, una referencia a *san'yaku* a veces puede significar solo los tres rangos inferiores, o en otros casos solo *sekiwake* y *komusubi*.

Debe haber al menos un *sekiwake* y *un komusubi* a cada lado del *banzuke*, normalmente dos en total, pero puede haber más. Aunque generalmente hay un *yokozuna*, no se requiere uno, y a veces ha sucedido que ningún *yokozuna* activo u *ōzeki* figuraba en las filas. Si hay más de un *yokozuna,* pero solo un *ōzeki*, el rango inferior se completará designando a uno de los *yokozuna* como *yokozuna-ōzeki*. No hay ningún caso registrado de que haya menos de dos *yokozuna* y *ōzeki* en total.

Hay una serie de privilegios y responsabilidades asociados con los rangos *de san'yaku*. Cualquier luchador que llegue a uno de ellos tiene derecho a comprar una de las acciones de membresía en la Asociación de Sumo de Japón, independientemente de la cantidad total de torneos que haya pasado en la división *makuuchi superior.* Pueden ser llamados a representar a todos los luchadores de sumo en determinadas ocasiones. Por ejemplo, cuando el presidente de la Asociación de Sumo da un discurso formal en los días de apertura y clausura de un torneo, está flanqueado por todos los luchadores *de san'yaku* en su *mawashi*. Del mismo modo, pueden ser llamados para ayudar a dar la bienvenida a un VIP, como el Emperador, a la arena.

Los *san'yaku* se pueden dividir en dos grupos: los *yokozuna* y *ōzeki* senior, y *los sekiwake* y *komusubi* junior.

El primer grupo tiene criterios especiales de promoción y salarios más altos, y tiene beneficios adicionales, como un mayor número de luchadores juveniles para ayudarlos, derecho a estacionar en el recinto de la Asociación de Sumo y derecho a voto en la elección de los directores de la Asociación. *Los yokozuna* y *ōzeki* mayores también tienen responsabilidades adicionales. Se espera que representen los puntos de vista de los luchadores ante la Asociación, ayuden en eventos publicitarios y conozcan a los patrocinadores de eventos.

El último grupo, *sekiwake* y *komusubi*, tienen responsabilidades menores y aún son elegibles para uno de los tres premios especiales, o *sanshō*, que se otorgan por desempeño excepcional al final de cada torneo.

1.1) Yokozuna

Yokozuna (横綱) es el rango más alto en sumo. El nombre significa literalmente "cuerda horizontal" y proviene del símbolo más visible de su rango, la cuerda (綱, *tsuna*) que se lleva alrededor de la cintura. La cuerda es similar a la *shimenawa* utilizada para delimitar las áreas sagradas en el sintoísmo, y al igual que la *shimenawa* sirve para purificar y delimitar su contenido. La cuerda, que puede pesar hasta 20 kilogramos (44 lb), no se usa durante los combates en sí, pero se usa durante los *yokozuna, ceremonia de entrada al anillo dohyō-iri*.

Como las mayores estrellas del deporte, *los yokozuna* son, en muchos sentidos, los grandes maestros y la cara pública del sumo. Como tal, la forma en que se comportan es muy analizada, ya que se considera que refleja la imagen del sumo en su conjunto. Hasta julio de 2021, un total de 73 luchadores de sumo han obtenido el rango de *yokozuna.*

El nacimiento del rango de *yokozuna* no está claro y hay dos leyendas en competencia. Según uno, un luchador del siglo IX llamado Hajikami ató un *shimenawa* alrededor de su cintura como una desventaja y desafió a cualquiera a tocarlo, creando el sumo como se lo conoce ahora en el proceso. Según el otro, el legendario luchador Akashi Shiganosuke se ató el *shimenawa* a la cintura en 1630 como señal de respeto cuando visitaba al Emperador, y recibió póstumamente el título por primera vez. Hay poca evidencia que respalde cualquiera de las teorías; de hecho, ni siquiera es seguro que Akashi realmente existiera, pero se sabe que, en noviembre de 1789, *yokozuna* a partir del cuarto *yokozuna*, Tanikaze Kajinosuke, y el quinto *yokozuna*, Onogawa Kisaburō, fueron representados en grabados ukiyo-e usando el *shimenawa*. Estos dos luchadores recibieron licencias *de yokozuna* de la prominente familia Yoshida.

Yokozuna Kakuryū Rikisaburō (centro) realizando la ceremonia de entrada al ring mientras está flanqueado por un portador de espada a la izquierda y un barredor de rocío a la derecha

Antes de la Era Meiji, el título *de yokozuna* se confería a *los ōzeki* que realizaban sumo frente al *shōgun*. Este privilegio fue determinado con mayor frecuencia por el patrón de un luchador que tenía suficiente influencia en lugar de simplemente en la capacidad y la dignidad del luchador. Por lo tanto, hay varios de los primeros luchadores que, según los estándares modernos, eran *yokozuna* solo de nombre. En estos primeros días, *yokozuna* tampoco se consideraba como un rango separado en las listas, sino como un *ōzeki* con una dispensa especial para realizar su propia ceremonia de ingreso al ring.

Al principio, la familia Yoshida y una familia rival, Gojo, lucharon por el derecho a otorgar a un luchador una licencia *de yokozuna*. La familia Yoshida ganó esta disputa, porque el decimoquinto *yokozuna* Umegatani Tōtarō I, uno de los luchadores más fuertes, expresó su deseo de que la familia Yoshida le otorgara una licencia en febrero de 1884, y las licencias de Gojo ya no se reconocen oficialmente.

En mayo de 1890, el nombre *yokozuna* se escribió en el *banzuke* por primera vez debido a la insistencia del decimosexto *yokozuna* Nishinoumi Kajirō I en que se registrara su estado de *yokozuna.* En febrero de 1909, durante los reinados del 19 *yokozuna*, Hitachiyama Taniemon, y el 20, Umegatani Tōtarō II, fue reconocido oficialmente como el rango más alto. Desde el establecimiento del Consejo de Deliberación de Yokozuna (横綱審議委員会, *Yokozuna-shingi-iinkai*) el 21 de abril de 1950, la Asociación de Sumo de Japón ha promovido a los luchadores a *yokozuna.* El primer *yokozuna* promovido por la Asociación de Sumo fue el 41º *yokozuna* Chiyonoyama Masanobu.

Criterios

En el sumo moderno, las calificaciones que un *ōzeki* debe cumplir para ser promovido son que tiene suficiente poder, habilidad y dignidad/gracia (品格 *hinkaku*) para calificar. No hay criterios absolutos, ni hay una cuota establecida: ha habido períodos sin luchadores en el rango de *yokozuna*, y ha habido períodos con hasta cuatro simultáneamente.

Los aspectos de poder y habilidad generalmente se consideran con referencia al desempeño reciente en torneos. El estándar *de facto* es ganar dos campeonatos consecutivos como *ōzeki* o una actuación equivalente. En el caso de que se utilice el criterio de "rendimiento equivalente", se tiene en cuenta el récord del luchador en los tres torneos anteriores con una expectativa de al menos una victoria en el torneo y un subcampeonato, sin que ninguno de los tres récords sea inferior a doce victorias. Por lo tanto, se requiere un alto nivel constante de rendimiento. Ganar dos torneos con un mal desempeño entre ellos no suele ser suficiente. Además, lograr el segundo lugar en tres torneos consecutivos no es suficiente, con el ejemplo de Ozeki Kisenosato en 2013 y 2016. Las reglas no están escritas en piedra y, por lo tanto, al llegar a su conclusión, el Consejo deliberativo de Yokozuna y la Asociación de sumo pueden interpretar los criterios de manera más indulgente o estricta y también tener en cuenta otros factores, como el número total de victorias en torneos, en la calidad de las ganancias y si las pérdidas muestran alguna vulnerabilidad grave.

El 11º *Yokozuna*, Shiranui Kōemon y el 13º *Yokozuna*, Kimenzan Tanigorō (1866)

El tema de *hinkaku* (dignidad y gracia) es más polémico, ya que es esencialmente un tema subjetivo. *Por ejemplo, el ōzeki* Konishiki nacido en Hawái, en particular, fue considerado por muchos como injustamente excluido del estatus de *yokozuna* debido a su origen no japonés, y muchos miembros de la Asociación de Sumo incluso dijeron abiertamente que los extranjeros (*gaijin*) nunca podrían lograr el *hinkaku* necesario ser un *yokozuna*. En el caso de Konishiki, también se citaron otras cuestiones como su peso. El debate sobre los extranjeros que tienen la dignidad de ser un *yokozuna* finalmente se puso fin el 27 de enero de 1993, cuando *el ōzeki nacido en Hawai* Akebono fue promovido formalmente a *yokozuna* después de solo ocho meses como *ōzeki*. Desde entonces, la cuestión de si los extranjeros tienen la dignidad necesaria se ha convertido en un tema discutible ya que seis de los nueve luchadores que alcanzaron el último rango de sumo después de Akebono en 1993 no nacieron en Japón: Musashimaru en los Estados Unidos y Asashōryū, Hakuhō, Harumafuji, Kakuryū y Terunofuji, todos en Mongolia.

Otros luchadores también han sido retenidos. Por ejemplo, Chiyonoyama en la década de 1950 no fue ascendido de inmediato debido a su relativa juventud a pesar de ganar torneos consecutivos, aunque luego alcanzó el primer puesto. Por otro lado, Futahaguro recibió el título de *yokozuna* en 1986, a pesar de que se citó la inmadurez en oposición a su promoción. Después de ser ascendido, estuvo involucrado en varios malos comportamientos que avergonzaron a la Asociación de Sumo, como golpear a uno de sus *tsukebito* (sirviente o asistente personal) por un asunto trivial en un escándalo que hizo que seis de sus siete *tsukebito* decidieran dejarlo. La promoción nuevamente resultó ser un fiasco cuando más tarde se reveló que tuvo una acalorada discusión con su jefe estable, Tatsunami, y salió furioso de la *heya*, supuestamente golpeando a la esposa de Tatsunami en el camino. Futahaguro finalmente se retiró después de solo un año y medio en el rango superior y se convirtió en el único *yokozuna* en la historia del sumo en retirarse sin haber ganado al menos un campeonato de primera división.

La elevación al rango *de yokozuna* es un proceso de varias etapas. Después de un torneo, el Consejo de Deliberación de Yokozuna, un cuerpo de laicos (es decir, no ex luchadores de sumo) designados por la Asociación de Sumo de Japón para proporcionar un control de calidad independiente en la promoción *de yokozuna*, se reúnen y discuten el desempeño de los mejores luchadores clasificados. Por lo general, a instancias de la Asociación de Sumo de Japón, pueden recomendar que un luchador clasificado como *ōzeki* en particular tenga los atributos necesarios para ser promovido. Luego, su recomendación se pasa a la división de jueces y luego a la Junta Directiva de la Asociación de Sumo, quienes toman la decisión final.

Si se considera que un luchador cumple con los criterios, un miembro de la Junta Directiva de la Asociación de Sumo lo visitará en su establo de entrenamiento y le dará la noticia formalmente. En los días siguientes se hará entonces una *tsuna* o cuerda ceremonial en su cuadra y practicará la ceremonia de entrada al ring con el asesoramiento de un *yokozuna* anterior o actual. Finalmente, tendrá su ceremonia inaugural de ingreso al ring ceremonial en el Santuario Meiji en Tokio, que generalmente se completa dentro de un par de semanas después del final del torneo.

Un *tsuna* perteneciente al Museo Metropolitano de Arte

A diferencia de todos los demás rangos de sumo, un *yokozuna* no puede ser degradado. Sin embargo, durante los torneos, las expectativas son muy altas para *yokozuna*. Se espera que un *yokozuna* gane o al menos sea un contendiente serio para los campeonatos de manera regular. Se espera que un *yokozuna* se retire si ya no puede competir en la cima del deporte o, en algunos casos (como Futahaguro o Harumafuji), se considera que no ha mantenido la dignidad del rango. Las expectativas son tan altas que, incluso en el transcurso de un torneo, un *yokozuna* que desde el principio parece encaminarse a un torneo perdedor sentirá la presión de retirarse. Es común y esperado para un *yokozuna* retirarse de un torneo con una lesión real o imaginaria para evitar un *make-koshi* (un récord perdedor) y la expectativa de retirarse. Estas expectativas son en gran parte la razón por la que los criterios de promoción para *yokozuna* son tan estrictos en primer lugar.

Avisos

En casos extremadamente raros, el Consejo de Deliberación de Yokozuna puede, con más de dos tercios de los miembros a favor, emitir avisos a *yokozuna* cuyo desempeño, aplomo y carácter sean contrarios a lo que se espera del rango. Estos avisos son, en grado creciente de severidad:

- Estímulo (激励, *gekirei*)
- Advertencia (注意, *chūi*)

- Recomendación para retirarse (引退勧告, *intai kankoku*)

Se han emitido avisos tres veces desde la creación del consejo en 1950:

- Enero de 2010: Recomendación de retiro emitida a Asashōryū.

La recomendación se emitió tras las acusaciones de que Asashōryū golpeó e hirió a un conocido en una pelea de borrachos en un club nocturno durante el torneo de enero de 2010. Se ha sugerido en los medios que Asashōryū eligió retirarse antes de que la Asociación de Sumo pudiera seguir adelante con la recomendación del consejo.

- Noviembre 2018: Ánimo emitido a Kisenosato.

Kisenosato perdió sus primeros cinco combates en el torneo de noviembre de 2018 antes de retirarse. Antes de eso, se había retirado (parcial o totalmente) sin un récord ganador en ocho de diez torneos como *yokozuna*. Los retiros se debieron en parte a las lesiones sufridas al final de su carrera ganadora del torneo en marzo de 2017. Finalmente, se retiró del deporte después de tres derrotas consecutivas en el basho de enero de *2019*.

- Noviembre de 2020: Advertencia emitida a dos *yokozuna*, Hakuhō y Kakuryū.

Según el consejo, ambos luchadores no se desempeñaron al nivel requerido del rango de *yokozuna* entre noviembre de 2019 y noviembre de 2020. En ese período de tiempo, Hakuhō se desempeñó lo suficiente tres veces (*yūshō* en noviembre de 2019 y marzo de 2020, más un 10- actuación ganadora en julio de 2020), mientras que Kakuryū se desempeñó lo suficiente solo una vez (subcampeón en marzo de 2020 con 12 victorias). Ambos se quedaron fuera de los torneos de septiembre de 2020 y noviembre de 2020 debido a una lesión.

La advertencia a Hakuhō y Kakuryū se confirmó en marzo de 2021. Kakuryū no participó en dos torneos adicionales desde que se emitió la advertencia por primera vez, y finalmente se retiró durante el *basho* de marzo de 2021. Después de no participar en el torneo de enero de 2021 debido al COVID-19, Hakuhō ganó dos combates en marzo antes de retirarse cuando los médicos le dijeron que necesitaría una cirugía de rótula.

Ceremonias

El nacimiento formal del rango en la época de Tanikaze parece provenir en parte del deseo de permitir que los mejores tengan una ceremonia de entrada al ring separada (*dohyō-iri*) de los luchadores restantes de la división superior. El *dohyō-iri* es una presentación ceremonial de todos los luchadores de primera división que se lleva a cabo antes de los combates competitivos del día. La ceremonia normal para los luchadores de primera división es ser presentados y formar un círculo alrededor del ring de lucha libre (*dohyō*) usando "delantales" de seda pesada especialmente decorados, llamados *keshō-mawashi*. Se lleva a cabo un breve "baile" simbólico antes de salir para cambiarse a su *mawashi* de lucha y prepararse para sus combates.

Yokozuna Dohyō-iri del 68º *yokozuna* Asashoryū al estilo Unryū

Un *yokozuna*, sin embargo, se introduce después de los luchadores de menor rango y está flanqueado por otros dos "asistentes" de luchadores de primera división. El "barredor de rocío" o *tsuyuharai* precede al *yokozuna*, mientras que el "portador de la espada" o *tachimochi* lo sigue en la arena. La espada es una katana japonesa y simboliza el estatus de samurái del yokozuna. El *tachimochi* siempre será el mejor clasificado de los luchadores asistentes. Como se indicó anteriormente, durante la ceremonia el *yokozuna* llevará su *tsuna* alrededor de la cintura. Los delantales ceremoniales de los tres forman un conjunto a juego.

Una vez en el ring, el *yokozuna toma el centro del escenario y realiza una* danza ritual mucho más compleja. El baile puede tomar una de dos formas, una de las cuales el *yokozuna* suele elegir cuando es ascendido por primera vez. Además de la rutina ligeramente diferente, la elección del ritual del *yokozuna* también puede estar determinada

por el nudo utilizado para atar la cuerda alrededor de su cintura: el estilo "Unryū" tiene solo un lazo en la parte posterior, mientras que el estilo "Shiranui" tiene dos. Los estilos llevan el nombre del décimo *yokozuna* Unryū Kyūkichi y el undécimo *yokozuna* Shiranui Kōemon del período Edo, aunque no hay constancia histórica de que realmente llevaran a cabo las danzas que se les han atribuido. De hecho, hay algunos eruditos que creen que, de hecho, los dos en cuestión han tenido sus rituales de entrada de anillos mezclados por historiadores anteriores.

Cuando un ex *yokozuna* llega a la edad de 60 años, por lo general realiza una ceremonia especial de ingreso al ring conocida como *kanreki dohyō-iri*, vistiendo un *tsuna* rojo, para celebrar su longevidad. Esta ceremonia comenzó con el ex *yokozuna* Tachiyama en 1937.

Yokozuna Dohyō-iri al estilo Shiranui del 69º *yokozuna* Hakuhō

Hasta julio de 2021, ha habido un total de 73 *yokozuna*, aunque el registro formal solo comenzó con Tanikaze y Onogawa en 1789.

Lista de Yokozuna

#	Nombre	(En japonés)	Títulos	Nacimiento	Promoción	Retiro
1	Akashi Shiganosuke	明石志賀之助	NA	Utsunomiya?	?	c. 1649?
2	Ayagawa Gorōji	綾川五郎次	NA	Tochigi?	?	c. 1765?
3	Maruyama Gondazaemon	丸山権太左衛門	NA	Miyagi	1749	1749
4	Tanikaze Kajinosuke	谷風梶之助	21	Miyagi	1789	1795
5	Onogawa Kisaburō	小野川喜三郎	7	Shiga	1789	1797
6	Ōnomatsu Midorinosuke	阿武松緑之助	5	Ishikawa	1828	1835
7	Inazuma Raigorō	稲妻雷五郎	10	Ibaraki	1830	1839
8	Shiranui Dakuemon	不知火諾右衛門	1	Kumamoto	1840	1844
9	Hidenoyama Raigorō	秀の山雷五郎	6	Miyagi	1847	1850
10	Unryū Kyūkichi	雲龍久吉	7	Fukuoka	1861	1865
11	Shiranui Kōemon	不知火光右衛門	3	Kumamoto	1863	1869
12	Jinmaku Kyūgorō	陣幕久五郎	5	Shimane	1867	1867
13	Kimenzan Tanigorō	鬼面山谷五郎	7	Gifu	1869	1870
14	Sakaigawa Namiemon	境川浪右衛門	5	Chiba	1877	1881
15	Umegatani Tōtarō I	梅ケ谷藤太郎	9	Fukuoka	1884	1885
16	Nishinoumi Kajirō I	西ノ海嘉治郎(初代)	2	Kagoshima	1890	1896
17	Konishiki Yasokichi I	小錦八十吉	7	Chiba	1896	1901
18	Ōzutsu Man'emon	大砲万右衛門	2	Miyagi	1901	1908
19	Hitachiyama Taniemon	常陸山谷右衛門	7	Ibaraki	1903	1914
20	Umegatani Tōtarō II	梅ヶ谷藤太郎(二代目)	3	Toyama	1903	1915
21	Wakashima Gonshirō	若島権四郎	4	Chiba	1905	1907

#	Nombre	(En japonés)	Títulos	Nacimiento	Promoción	Retiro
22	Tachiyama Mineemon	太刀山峰右衛門	11	Toyama	1911	1918
23	Ōkido Moriemon	大木戸森右衛門	10	Hyōgo	1912	1914
24	Ōtori Tanigorō	鳳谷五郎	2	Chiba	1915	1920
25	Nishinoumi Kajirō II	西ノ海嘉治郎(二代目)	1	Kagoshima	1916	1918
26	Ōnishiki Uichirō	大錦卯一郎	5	Osaka	1917	1923
27	Tochigiyama Moriya	栃木山守也	9	Tochigi	1918	1925
28	Ōnishiki Daigorō	大錦大五郎	6	Aichi	1918	1922
29	Miyagiyama Fukumatsu	宮城山福松	6	Iwate	1922	1931
30	Nishinoumi Kajirō III	西ノ海嘉治郎(三代目)	1	Kagoshima	1923	1928
31	Tsunenohana Kan'ichi	常ノ花寛市	10	Okayama	1924	1930
32	Tamanishiki San'emon	玉錦三右衛門	9	Kochi	1932	1938
33	Musashiyama Takeshi	武蔵山武	1	Kanagawa	1935	1939
34	Minanogawa Tōzō	男女ノ川登三	2	Ibaraki	1936	1942
35	Futabayama Sadaji	双葉山定次	12	Ōita	1937	1945
36	Haguroyama Masaji	羽黒山政司	7	Niigata	1941	1953
37	Akinoumi Setsuo	安藝ノ海節男	1	Hiroshima	1942	1946
38	Terukuni Manzō	照國万蔵	2	Akita	1942	1953
39	Maedayama Eigorō	前田山英五郎	1	Ehime	1947	1949
40	Azumafuji Kin'ichi	東富士欽壱	6	Tokyo	1948	1954
41	Chiyonoyama Masanobu	千代の山雅信	6	Hokkaido	1951	1959
42	Kagamisato Kiyoji	鏡里喜代治	4	Aomori	1953	1958
43	Yoshibayama Junnosuke	吉葉山潤之輔	1	Hokkaido	1954	1958
44	Tochinishiki Kiyotaka	栃錦清隆	10	Tokyo	1954	1960
45	Wakanohana Kanji I	若乃花幹士(初代)	10	Aomori	1958	1962
46	Asashio Tarō III	朝潮太郎	5	Hyōgo	1959	1962
47	Kashiwado Tsuyoshi	柏戸剛	5	Yamagata	1961	1969
48	Taihō Kōki	大鵬幸喜	32	Hokkaido	1961	1971
49	Tochinoumi Teruyoshi	栃ノ海晃嘉	3	Aomori	1964	1966
50	Sadanoyama Shinmatsu	佐田の山晋松	6	Nagasaki	1965	1968
51	Tamanoumi Masahiro	玉の海正洋	6	Aichi	1970	1971
52	Kitanofuji Katsuaki	北の富士勝昭	10	Hokkaido	1970	1974
53	Kotozakura Masakatsu	琴櫻傑将	5	Tottori	1973	1974
54	Wajima Hiroshi	輪島大士	14	Ishikawa	1973	1981
55	Kitanoumi Toshimitsu	北の湖敏満	24	Hokkaido	1974	1985
56	Wakanohana Kanji II	若乃花幹士(二代目)	4	Aomori	1978	1983
57	Mienoumi Tsuyoshi	三重ノ海剛司	3	Mie	1979	1980
58	Chiyonofuji Mitsugu	千代の富士貢	31	Hokkaido	1981	1991
59	Takanosato Toshihide	隆の里俊英	4	Aomori	1983	1986

#	Nombre	(En japonés)	Títulos	Nacimiento	Promoción	Retiro
60	Futahaguro Kōji	双羽黒光司	0	Mie	1986	1988
61	Hokutoumi Nobuyoshi	北勝海信芳	8	Hokkaido	1987	1992
62	Ōnokuni Yasushi	大乃国康	2	Hokkaido	1987	1991
63	Asahifuji Seiya	旭富士正也	4	Aomori	1990	1992
64	Akebono Tarō	曙太郎	11	Waimānalo, HI, EEUU	1993	2001
65	Takanohana Kōji	貴乃花光司	22	Tokyo	1994	2003
66	Wakanohana Masaru	若乃花勝	5	Tokyo	1998	2000
67	Musashimaru Kōyō	武蔵丸光洋	12	American Samoa	1999	2003
68	Asashōryū Akinori	朝青龍明徳	25	Ulaanbaatar, Mongolia	2003	2010
69	Hakuhō Shō	白鵬翔	45	Ulaanbaatar, Mongolia	2007	2021
70	Harumafuji Kōhei	日馬富士公平	9	Ulaanbaatar, Mongolia	2012	2017
71	Kakuryū Rikisaburō	鶴竜力三郎	6	Sükhbaatar Province, Mongolia	2014	2021
72	Kisenosato Yutaka	稀勢の里寛	2	Ibaraki	2017	2019
73	Terunofuji Haruo	照ノ富士春雄	7	Ulaanbaatar, Mongolia	2021	-

1.2) Ozeki

El *ōzeki* (大関), o rango de campeón, está inmediatamente debajo de *yokozuna* en el sistema de clasificación. Hasta que se introdujo el rango *yokozuna, ōzeki* era el rango más alto posible. Técnicamente, siempre debe haber un mínimo de dos *ōzeki* en el *banzuke*, uno en el lado este y otro en el oeste. Si hay menos de dos *ōzeki* regulares en la práctica, uno o más *yokozuna* se designarán como "*yokozuna-ōzeki* ". Esto se vio en cinco torneos desde mayo de 1981 hasta enero de 1982, cuando tres *yokozuna* (Wakanohana, Chiyonofuji y Kitanoumi) cumplieron este papel en varios momentos. La designación no se volvería a usar hasta el *banzuke* de marzo de 2020, cuando solo Takakeishō tenía el rango de *ōzeki* y Kakuryū fue designado *yokozuna-ōzeki*. En enero de 2023, Takakeishō fue nuevamente el único *ōzeki* y la designación de *yokozuna-ōzeki* se le dio a Terunofuji. No hay límite para el número de *ōzeki*. En 2012 hubo seis *ōzeki* en los torneos de mayo, julio y septiembre.

Ascenso

La promoción de un luchador a *ōzeki* es un proceso de varios torneos. Un luchador en el rango de *sekiwake* será considerado para la promoción si ha logrado un total de al menos 33 victorias en los tres torneos más recientes, incluidas diez o más victorias en el torneo que acaba de completar. La promoción es discrecional y no hay reglas estrictas, aunque un récord de tres torneos de 33 victorias se considera casi garantizado. Otros factores para la promoción incluirán cosas tangibles como ganar un torneo o derrotar *a yokozuna*, así como la consistencia general, la destreza y la calidad del sumo del luchador, por ejemplo, un historial de maniobras ilegales o confianza en ciertos las técnicas de esquivar contarían contra la dignidad esperada de un *ōzeki*.

Shodai, en el centro, aceptando su promoción a Ozeki. Año 2020

Las promociones son recomendadas por la División de Jueces a la junta directiva de la Asociación Japonesa de Sumo. Si se trata de una primera promoción al rango, un miembro de la Junta Directiva visitará formalmente el establo del luchador para informar al nuevo *ōzeki* de su promoción. El *ōzeki* generalmente pronunciará un discurso en esta ocasión, prometiendo hacer todo lo posible para mantener la dignidad del rango.

Durante el período Edo, los luchadores a menudo debutaban como *ōzeki* basándose únicamente en el tamaño, aunque no se había probado su competitividad real. El sistema se llamó "guest ōzeki" (看板大関 *kanban ōzeki*). La mayoría de estos desaparecieron del *banzuke* poco después, pero algunos luchadores, en particular Tanikaze Kajinosuke, permanecieron como verdaderos luchadores.

Degradación

Al igual que los otros rangos *de san'yaku*, pero a diferencia de un *yokozuna*, un *ōzeki* puede ser relegado. Para un *ōzeki*, el descenso es un procedimiento de dos pasos. Primero, el *ōzeki* debe tener un récord perdedor en un torneo (7-8 o peor), conocido como *make-koshi*. En este punto, el *ōzeki* se llama *kadoban*. Si logra un récord ganador (8-7 o mejor) en el próximo torneo (que se llama *kachi-koshi*), vuelve a su estado normal *de ōzeki.* Si, por el contrario, sufre otro récord perdedor en el próximo torneo mientras *kadoban*, es relegado a *sekiwake* en el siguiente torneo. (No importa lo mal que lo haga, no caerá más bajo que *el sekiwake*).

Si gana diez o más combates en este torneo, vuelve a ser *ōzeki* para el siguiente torneo. Sin embargo, si no gana diez o más combates, es tratado como cualquier otro luchador en cualquier otro intento de ser ascendido de nuevo a *ōzeki*. Este sistema ha estado en vigor desde el Torneo de Nagoya de 1969. Desde entonces, seis luchadores han logrado un regreso inmediato a *ōzeki*: Mienoumi, Takanonami, Musōyama, Tochiazuma (quien lo logró en dos ocasiones), Tochinoshin y Takakeishō.

Mitakeumi es el único luchador en ser degradado de *ōzeki* después de tres récords perdedores consecutivos en lugar de dos. Ingresó al *basho* de julio de 2022 en estado *kadoban*, pero se retiró a la mitad del torneo después de que un compañero de establo dio positivo por COVID-19. Bajo los protocolos COVID de la Asociación de Sumo en ese momento, el rango de *ōzeki* y el estado *de kadoban* de Mitakeumi se extendieron al siguiente torneo en septiembre, donde mantuvo otro récord perdedor y posteriormente fue degradado.

Kaio, considerado por muchos como el mejor Ozeki que nunca llegó a ascender a Yokozuna.
En la foto, en la inauguración de una estatua en su honor en 2014

Beneficios

Además de un aumento de salario, hay una serie de beneficios asociados con alcanzar el rango *de ōzeki*:

- Se le garantiza un rango más alto en la Asociación de Sumo cuando se retire por primera vez.
- Se le otorgará una membresía temporal de tres años de la Asociación de Sumo en su jubilación si aún no posee una acción.
- Recibirá un pago por mérito especial en su jubilación (la cantidad decidida por su fuerza y longevidad como ōzeki).
- Se le da un espacio de estacionamiento en la sede de la Asociación de Sumo.
- Puede votar en la elección de los directores de la Asociación de Sumo.
- Normalmente recibirá apoyo adicional de su establo en términos de luchadores junior para que actúen como sus sirvientes.
- Puede usar delantales ceremoniales con flecos morados (*keshō-mawashi*)

- Puede ser llamado para representar a los luchadores en ocasiones formales, como cuando los VIP visitan un torneo de sumo o en visitas formales a los santuarios sintoístas.

Listado de Ozeki

52 luchadores de sumo han alcanzado el segundo rango más alto en el deporte, el rango de *ōzeki*, pero no han logrado ascender al rango más alto desde que comenzó la era moderna del sumo en 1927 con la fusión de las organizaciones de Tokio y Osaka. Para 2020, más de 250 luchadores han sido ascendidos al rango de *ōzeki* a lo largo de toda la historia del deporte. Los luchadores que fueron ascendidos a *yokozuna* están tabulados en la *lista de yokozuna*.

También se enumera el número de *yūshō* (campeonatos) de primera división ganados por cada *ōzeki.* No existe el requisito de ganar un campeonato antes de la promoción, pero un luchador generalmente debe haber ganado alrededor de 33 combates en tres torneos consecutivos. *Desde 1927, los ōzeki* con más años de servicio en los tiempos modernos han sido Kaiō y Chiyotaikai, cada uno de los cuales ocupó el puesto en 65 torneos. Con cinco victorias, Kaiō también tiene el récord de *yūshō* ganado en la era moderna por un luchador que nunca alcanzó el rango de *yokozuna*.

Nombre	En japonés	Yusho	Nacido	Lugar	Promocionado
Hōō Umagorō	鳳凰馬五郎	0	1866	Chiba District, Chiba	1897
Komagatake Kuniriki	駒ヶ嶽國力	0	1880	Tōda District, Miyagi	1907
Tsushimanada Yakichi	對馬洋弥吉	0	1887	Tsushima Island	1919
Tachihikari Denemon	太刀光電右エ門	0	1897	Mikasa, Hokkaido	1923
Ōnosato Mansuke	大ノ里萬助	0	1892	Minamitsugaru District, Aomori	1925
Noshirogata Kinsaku	能代潟錦作	1	1895	Yamamoto, Akita	1927
Hitachiiwa Eitarō	常陸岩英太郎	1	1900	Chūō, Tokyo	1927
Toyokuni Fukuma	豊國福馬	2	1893	Ōita, Ōita	1927
Shimizugawa Motokichi	清水川元吉	3	1900	Goshogawara, Aomori	1932
Kagamiiwa Zenshirō	鏡岩善四郎	0	1902	Towada, Aomori	1937
Itsutsushima Narao	五ツ嶋名良男	0	1912	Minami-Matsuura District, Nagasaki	1941
Nayoroiwa Shizuo	名寄岩静男	0	1914	Nayoro, Hokkaido	1943
Saganohana Katsumi	佐賀ノ花勝巳	1	1917	Saga, Saga	1944
Shionoumi Unemon	汐ノ海運右エ門	0	1918	Himeji, Hyōgo	1947
Masuiyama Daishirō I	増位山大志郎	2	1919	Himeji, Hyōgo	1949
Mitsuneyama Keiji	三根山繼司	1	1922	Arakawa, Tokyo	1953
Ōuchiyama Heikichi	大内山平吉	0	1926	Hitachinaka, Ibaraki	1955
Matsunobori Shigeo	松登晟郎	0	1924	Matsudo, Chiba	1956
Kotogahama Sadao	琴ヶ濵貞雄	0	1927	Kan'onji, Kagawa	1958
Wakahaguro Tomoaki	若羽黒朋明	1	1934	Yokohama, Kanagawa	1959
Kitabayama Hidetoshi	北葉山英俊	1	1935	Muroran, Hokkaido	1961
Tochihikari Masayuki	栃光正之	0	1933	Ushibuka, Kumamoto	1962
Yutakayama Katsuo	豊山勝男	0	1937	Shibata, Niigata	1963
Kiyokuni Katsuo	清國勝雄	1	1941	Ogachi, Akita	1969
Maenoyama Tarō	前の山太郎	0	1945	Moriguchi, Osaka	1970
Daikirin Takayoshi	大麒麟將能	0	1942	Saga, Saga	1970
Takanohana Kenshi	貴ノ花健士	2	1950	Hirosaki, Aomori	1972
Daiju Hisateru	大受久晃	0	1950	Setana, Hokkaido	1973

Nombre	En japonés	Yusho	Nacido	Lugar	Promocionado
Kaiketsu Masateru	魁傑將晃	2	1948	Yamaguchi, Yamaguchi	1975
Asahikuni Masuo	旭國斗雄	0	1947	Aibetsu, Hokkaido	1976
Masuiyama Daishirō II	増位山太志郎	0	1948	Himeji, Hyōgo	1980
Kotokaze Kōki	琴風豪規	2	1957	Tsu, Mie	1981
Wakashimazu Mutsuo	若嶋津六夫	2	1957	Nakatane, Kagoshima	1983
Asashio Tarō IV	朝潮太郎(4 代)	1	1955	Muroto, Kōchi	1983
Hokuten'yū Katsuhiko	北天佑勝彦	2	1960	Muroran, Hokkaido	1983
Konishiki Yasokichi	小錦八十吉	3	1963	Honolulu, United States	1987
Kirishima Kazuhiro	霧島一博	1	1959	Makizono, Kagoshima	1990
Takanonami Sadahiro	貴ノ浪貞博	2	1971	Misawa, Aomori	1994
Chiyotaikai Ryūji	千代大海龍二	3	1976	Chitose, Hokkaido	1999
Dejima Takeharu	出島武春	1	1974	Kanazawa, Ishikawa	1999
Musōyama Masashi	武双山正士	1	1972	Mito, Ibaraki	2000
Miyabiyama Tetsushi	雅山哲士之	0	1977	Mito, Ibaraki	2000
Kaiō Hiroyuki	魁皇博之	5	1972	Nōgata, Fukuoka	2000
Tochiazuma Daisuke	栃東大裕	3	1976	Adachi, Tokyo	2002
Kotoōshū Katsunori	琴欧洲勝紀	1	1983	Veliko Tarnovo, Bulgaria	2006
Kotomitsuki Keiji	琴光喜啓司	1	1976	Okazaki, Aichi	2007
Baruto Kaito	把瑠都凱斗	1	1984	Väike-Maarja, Estonia	2010
Kotoshōgiku Kazuhiro	琴奨菊和弘	1	1984	Yanagawa, Fukuoka	2011
Gōeidō Gōtarō	豪栄道豪太郎	1	1986	Neyagawa, Osaka	2014
Takayasu Akira	高安晃	0	1990	Tsuchiura, Ibaraki	2017
Tochinoshin Tsuyoshi	栃ノ心剛史	1	1987	Mtskheta, Georgia	2018
Takakeishō Mitsunobu	貴景勝光信	3	1996	Ashiya, Hyōgo	2019
Asanoyama Hideki	朝乃山英樹	1	1994	Toyama, Toyama	2020
Shōdai Naoya	正代直也	1	1991	Uto, Kumamoto	2020
Mitakeumi Hisashi	御嶽海久司	3	1992	Agematsu, Nagano	2022

1.3) Sekiwake

Sekiwake (関脇, *sekiwake*) es el tercer rango más alto en la lucha de sumo profesional. Se cree que el término deriva de proteger al *ōzeki* (大関 o 関) a su lado (脇).

Representa el rango más alto que un luchador puede lograr al lograr continuamente un *kachi-koshi* (un récord ganador en el torneo) en los torneos. El ascenso a *sekiwake* depende de que haya un espacio disponible, lo cual es bastante común, o de tener un récord en el torneo anterior que sea muy convincente. Por lo general, 11–4 o mejor como *komusubi* es suficiente para la promoción a *sekiwake* incluso sin espacio normal disponible; los rangos más bajos necesitan progresivamente más victorias. Hay criterios de promoción especiales, normalmente un mínimo de 33 victorias en tres torneos, para avanzar de *sekiwake* a *ōzeki*; simplemente registrando registros ganadores consecutivos mientras estaba en el *sekiwake,* rango no es suficiente para avanzar. En la década de 1980, Sakahoko permaneció en *sekiwake* durante nueve torneos consecutivos sin siquiera acercarse a la consideración de *ōzeki*, y Gōeidō se quedó en el rango durante catorce torneos consecutivos, un récord actual, entre mayo de 2012 y julio de 2014, antes de ser ascendido a ōzeki en septiembre de 2014.

A diferencia de los rangos más altos de *ōzeki* y *yokozuna*, un luchador casi siempre perderá el rango inmediatamente después de tener un torneo *de make-koshi* (un récord perdedor durante un torneo). Muy ocasionalmente, sin embargo, un *sekiwake* afortunado podría mantener su rango incluso con un récord de 7-8 si no hay candidatos

obvios para reemplazarlo, como cuando el *komusubi* y el *maegashira* superior también han tenido récords perdedores. Esto ha sucedido cinco veces desde que comenzó la era de los seis torneos al año en 1958, la más reciente con Gōeidō en julio de 2013. En cada caso, el luchador simplemente fue trasladado del rango este *de sekiwake* al lado oeste menos prestigioso.

Para muchos propósitos, *sekiwake* y el rango *komusubi* se tratan juntos como los rangos junior *san'yaku*, a diferencia de *ōzeki* y *yokozuna*. Por ejemplo, los registros de la cantidad de torneos clasificados en *san'yaku* junior a menudo se mencionan en las publicaciones de sumo.

Para los luchadores que alcanzan este rango, los beneficios son similares a los de un *komusubi*. El salario es más elevado que el de un *maegashira* y además el luchador suele ser llamado a comparecer para flanquear al presidente de la Asociación de Sumo durante los discursos que pronuncia los días de apertura y clausura de los torneos de 15 días que se celebran seis veces al año. También puede ser llamado para representar a los luchadores en nombre de la Asociación de Sumo en otros eventos, especialmente si el número de *ōzeki* y *yokozuna* es bajo. Si este es el rango más alto que alcanza un luchador, incluso si es solo para un torneo, siempre se lo llamará "ex sekiwake (nombre del ring)" después de su retiro, un indicador de una exitosa carrera en el sumo, incluso si no logra alcanzar los estándares excepcionales de los dos rangos más altos.

Hasegawa, el eterno Sekiwake, sosteniendo su único título en Makuuchi. Haru Basho de 1972

En cualquier momento debe haber un mínimo de dos luchadores clasificados en *sekiwake*. Si las circunstancias lo requieren, esto puede aumentar típicamente a tres o cuatro. El requisito mínimo de dos significa que una cierta cantidad de suerte puede llevar a los luchadores a alcanzar este rango en ocasiones, si el desempeño de otros luchadores no deja candidatos obvios para ocupar el rango. Este factor de suerte es menos común que en las promociones *de komusubi*.

Luchadores con más apariciones (torneos) de Sekiwake en la historia

	Nombre	**Total**	**Primera vez**	**Última vez**	**Rango más alto**
1	Tamagaki	25	Octubre 1797	Noviembre 1811	*Ōzeki*
2	Kotomitsuki	22	Enero 2001	Julio 2007	*Ōzeki*
3	Hasegawa	21	Enero 1969	Enero 1974	*Sekiwake*
	Kaiō	21	Enero 1995	Julio 2000	*Ōzeki*
	Kotonishiki	21	Noviembre 1990	Enero 1997	*Sekiwake*
6	Musōyama	20	Marzo 1994	Marzo 2000	*Ōzeki*
7	Mitakeumi	19	Noviembre 2016	Noviembre 2022	Ōzeki
8	Tochiazuma	17	Septiembre 1997	Noviembre 2001	*Ōzeki*
	Wakanosato	17	Enero 2001	Septiembre 2005	*Sekiwake*
9	Nayoroiwa	15	Mayo 1938	Marzo 1953	*Ōzeki*
	Takatōriki	15	Julio 1991	Noviembre 1998	*Sekiwake*
	Gōeidō	15	Mayo 2009	Julio 2014	*Ōzeki*

1.4)Komusubi

Komusubi (小結, *komusubi*) significa literalmente "el pequeño nudo", el nudo se refiere al enfrentamiento entre dos luchadores. Es el cuarto rango más alto en la lucha de sumo y es el más bajo de los llamados rangos de titulares, o *san'yaku*.

En *komusubi*, lograr un *kachi-koshi* (récord de victorias en un torneo) no es suficiente para garantizar el ascenso a un rango superior. La promoción al siguiente rango más alto, *sekiwake*, depende de que haya un espacio disponible, lo cual es bastante común, o de tener al menos 11 victorias en el torneo anterior si no hay un espacio normal de *sekiwake* disponible. Este requisito general puede verse en la promoción de Tochiōzan a un tercer puesto *de sekiwake* en marzo de 2014 con 11 victorias cuando los otros dos *sekiwake* tenían récords ganadores, mientras que Tochinoshin no fue ascendido con 10 victorias en noviembre de 2015 en una situación similar.

Para muchos propósitos, este y el rango *sekiwake* se tratan juntos como los rangos junior *san'yaku*, a diferencia de *ōzeki* y *yokozuna*, donde existen criterios de promoción extremadamente estrictos. Los registros de la cantidad de torneos clasificados en *san'yaku* junior a menudo se mencionan en las publicaciones de sumo porque estos dos rangos son muy difíciles de retener.

Para los luchadores que alcanzan este rango los beneficios son un aumento de salario y también aparecer para acompañar al presidente de la Asociación de Sumo durante los discursos que da en los días de apertura y clausura de los torneos oficiales, que se realizan seis veces al año. También se le puede pedir que represente a los luchadores en nombre de la Asociación de Sumo en otros eventos, especialmente si el número de *ōzeki* y *yokozuna* es bajo. Si este es el rango más alto que alcanza un luchador, incluso si es solo para un torneo, siempre se lo llamará "ex *komusubi* (nombre de ring)" después de su retiro, lo que es un indicador de una carrera de sumo bastante exitosa.

En cualquier momento debe haber un mínimo de dos luchadores clasificados como *komusubi*. Si las circunstancias lo requieren, esto puede aumentar a tres o cuatro, por ejemplo, si ambos *komusubi* tienen récords ganadores y un *maegashira* superior produce una puntuación tan buena que no se le puede negar razonablemente una promoción. Sin embargo, esto es relativamente raro. El requisito mínimo de dos significa que una cierta cantidad de suerte puede llevar a los luchadores a alcanzar este rango en ocasiones, si el desempeño de otros luchadores no deja candidatos obvios para ocupar el rango.

Antes de ser promocionado a Yokozuna, Kisenosato participó en 12 torneos como komusubi

Komusubi es ampliamente considerado como un rango difícil de mantener, ya que es probable que los luchadores de este rango se enfrenten a todos los *ōzeki* y *yokozuna* en la primera semana de un torneo, con un *yokozuna* normalmente programado para el día inaugural. *Komusubi* se enfrenta principalmente *a maegashira* en la segunda semana, pero a menudo los luchadores nuevos en el rango están tan desmoralizados en este punto que también pierden estos combates. Pocos hombres que hacen su debut *en komusubi* devuelven un *kachi-koshi* o un récord de victorias en el torneo subsiguiente.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, cuando había menos torneos por año y se le daba más peso al desempeño en cada torneo, hubo varios casos de *komusubi* que avanzaron inmediatamente a *ōzeki* después de casi ganar un torneo, pero no ha habido casos de esto desde entonces.

Luchadores con más apariciones (torneos) como Komusubi

	Nombre	Total	Primero	Último	Rango más alto
1	Miyagino	23	Octubre 1818	Enero 1834	*Sekiwake*
2	Takamiyama	19	Noviembre 1969	Enero 1979	*Sekiwake*
3	Akinoshima	15	Noviembre 1988	Septiembre 2000	*Sekiwake*
4	Dewanishiki	14	Mayo 1950	Mayo 1962	*Sekiwake*
	Tochiōzan	14	Mayo 2009	Septiembre 2017	*Sekiwake*
6	Amatsukaze	13	Marzo 1765	Marzo 1778	*Sekiwake*
	Kotonishiki	13	Septiembre 1990	Enero 1999	*Sekiwake*
	Tosanoumi	13	Enero 1996	Septiembre 2003	*Sekiwake*
	Wakabayama	13	Enero 1925	Mayo 1933	*Sekiwake*
10	Dewanohana	12	Noviembre 1979	Septiembre 1987	*Sekiwake*
	Kisenosato	12	Julio 2006	Septiembre 2010	*Yokozuna*
	Ōmatoi	12	Abril 1869	Enero 1877	*Sekiwake*

1.5) Maegashira

Maegashira (前頭) es el más bajo de cinco rangos en la división superior *de makuuchi*.

Todos los luchadores *de makuuchi* que no están clasificados en *san'yaku* se clasifican como *maegashira*, numerados de uno en la parte superior hacia abajo. En cada rango hay dos luchadores, el rango más alto se designa como "este" y el más bajo como "oeste", por lo que el No. 1 este se trata como un rango más alto que el No. 1 oeste, y así sucesivamente.

El número de luchadores en *makuuchi* es fijo (42 desde 2004) pero el número en *san'yaku* no lo es. Por lo tanto, el número de rangos *de maegashira* puede variar, pero normalmente está entre 15 y 17. (Esto da una división de división *de makuuchi de alrededor de 10 san'yaku* y 32 *maegashira*).

El movimiento dentro de las filas *de maegashira* puede ser menor o extremo, según la puntuación de un luchador en el torneo anterior de 15 combates. Por ejemplo, un *maegashira* 2 que tiene un récord de 8–7 solo puede ascender un nivel a *maegashira* 1 para el próximo torneo. Por el contrario, un *maegashira* 14 que gane el campeonato de división podría ascender tan alto como *komusubi*. De hecho, esto sucedió en marzo de 2000 cuando Takatōriki del establo Futagoyama ganó el campeonato con un récord de 13-2.

Higonoumi tiene el record absoluto de torneos como maegashira, con 53 apariciones. Estuvo ocho años ininterrumpidos en esta categoría

Es probable que los maegashira clasificados cinco o menos solo peleen entre ellos (a menos que su récord de victorias en medio de un torneo provoque su programación con luchadores de mayor rango), mientras que los maegashira clasificados *cuatro* o más probablemente tengan varios combates contra luchadores *san'yaku*, incluyendo *ōzeki* y *yokozuna*. Los luchadores de *maegashira* 1 y 2 generalmente se enfrentarán a todos en el *san'yaku* (con la excepción de que no puedes enfrentarte a alguien de tu propio establo) y, por lo tanto, se

consideran rangos muy difíciles de mantener. *Si un maegashira* de menor rango tiene una puntuación que los pone en disputa por el título en la segunda semana del torneo, no es raro que se enfrenten a oponentes de mayor rango más adelante en el *basho*; por ejemplo, en enero de 2020, el luchador con el ranking más bajo en el torneo, *maegashira* 17 Tokushōryū, estaba en disputa por el título, ya que solo se enfrentó a oponentes en la mitad inferior del *banzuke* y se enfrentó a *ōzeki* Takakeisho, el *rikishi* de mayor ranking participante en el torneo, en la jornada final, alzándose el *basho* con su victoria.

Cuando un *maegashira* derrota a un *yokozuna*, se le llama estrella dorada o *kinboshi* y es recompensado monetariamente por la victoria por el resto de su carrera. Un combate en el que un luchador gana una victoria *kinboshi* sobre un *yokozuna* generalmente causa gran emoción en un lugar de sumo y es común y esperado que los miembros de la audiencia arrojen los cojines de sus asientos al ring (y sobre los luchadores) después de dicho combate, aunque esto está técnicamente prohibido.

Luchadores con más apariciones (torneos) como Maegashira

	Nombre	Total	Primero	Último	rango más alto
1	Higonoumi	53	marzo de 1993	noviembre de 2001	*maegashira* 1
2	Asanowaka	52	marzo de 1994	mayo de 2004	*maegashira* 1
	Toyohibiki	52	julio de 2007	mayo 2017	*maegashira* 2
4	Kotoryū	51	julio de 1996	marzo de 2005	*maegashira* 1
5	Tokitsuumi	50	septiembre de 1998	septiembre de 2007	*maegashira* 3
6	Kitakachidoki	49	enero de 1989	mayo de 1998	*maegashira* 1
7	Minatofuji	46	julio de 1993	julio de 2001	*maegashira* 2
8	Narutoumi	44	octubre de 1949	noviembre de 1960	*maegashira* 1
	Sadanoumi	44	mayo 2014	enero 2023	*maegashira* 1
10	Daiyu	43	mayo de 1963	septiembre de 1972	*maegashira* 1
	Hirosegawa	43	enero de 1943	mayo de 1958	*maegashira* 3

2) Juryo

Jūryō (十両), es la segunda división más alta y está fijada en 28 luchadores. El nombre significa literalmente "diez ryō", que en un momento era el ingreso que un luchador clasificado en esta división podía esperar recibir. El nombre oficial de la segunda división es en realidad *jūmaime* (十枚目), que significa "décimo lugar" y puede escucharse en anuncios oficiales y verse en algunas publicaciones, pero dentro y fuera del mundo del sumo es casi universalmente conocido como *jūryō*. Los luchadores de la división *jūryō* y *makuuchi* son conocidos como *sekitori*. *Luchadores de Jūryō*, como los de arriba, *división makuuchi*, recibe un salario mensual regular, así como otros beneficios asociados con haberse convertido en un *sekitori*, o miembro de las dos divisiones superiores en sumo. Se considera que los luchadores de sumo clasificados en las divisiones inferiores *a jūryō* están en formación y reciben una pequeña asignación en lugar de un salario.

Los luchadores de Jūryō, junto con sus homólogos *de makuuchi*, son los únicos luchadores de sumo profesionales que compiten en quince combates completos por torneo oficial. En el caso de lesiones con luchadores *makuuchi* que se retiran, los luchadores *jūryō* cerca de la parte superior de la división pueden encontrarse en un enfrentamiento ocasional con un luchador de la división superior. Tales enfrentamientos *de jūryō - makuuchi* tampoco son infrecuentes hacia el final de un torneo de sumo, para establecer mejor la promoción y el descenso de individuos entre las dos divisiones.

Una vez que un luchador asciende a *jūryō*, se le considera un profesional con un salario y privilegios significativos. Como tal, las promociones a *jūryō* se anuncian solo unos días después de un torneo anterior, mientras que otras clasificaciones no se anuncian hasta varias semanas.

3) Makushita

Makushita (幕下) es la tercera división más alta. Antes de la creación de la división *jūryō*, esta división estaba solo una debajo de la división superior *makuuchi* (es decir, dentro de la cortina). *Makushita*, literalmente significa "debajo (*shita*) de la cortina (*maku*)".

En el sistema actual, hay 120 luchadores en la división (60 clasificados en el lado este y 60 en el lado oeste del *banzuke*). A diferencia de los *sekitori* que están por encima de ellos, los luchadores compiten solo siete veces durante un torneo.

A menudo se considera que tener el rango de *makushita* es el primer paso para convertirse en un luchador de sumo profesional (rango *sekitori*). Además, puede considerarse como la división más disputada, con luchadores de sumo más jóvenes en ascenso compitiendo con luchadores de sumo mayores que abandonaron el *jūryō* y están decididos a recuperar el rango más alto. Un incentivo clave es la diferencia entre estar clasificado en el puesto más alto *de makushita* versus el rango más bajo *de jūryō*, que se ha comparado con estar entre el cielo y el infierno: se espera que un luchador clasificado en *makushita* o inferior lleve a cabo tareas para el establo y cualquier otro *sekitori* dentro de él, mientras que se servirá al luchador *jūryō.* De manera similar, el luchador *jūryō* recibe un cómodo salario mensual, mientras que un luchador por debajo de *makushita* solo recibe una pequeña asignación para vivir.

Ganar los siete combates en un torneo otorga un avance incondicional a la división *jūryō* si uno está clasificado entre los treinta mejores luchadores de la división. Para cualquier otro miembro de la división, un récord de 7-0 garantizará el ascenso a los treinta mejores miembros, por lo que dos récords sucesivos de 7-0 permitirán que un luchador *makushita* avance a *jūryō*.

Aquellos en los rangos más altos de la división y, por lo tanto, programados para un posible avance pueden tener un combate con los de *jūryō*, ya sea como uno de los siete combates en los que se espera que compitan, u ocasionalmente además de los combates que ya han tenido. Este octavo combate a veces se requiere como resultado de los retiros del torneo debido a una lesión de *sekitori*, y generalmente se otorga al luchador *makushita* que ha logrado un récord de 3-4 o peor en sus siete combates regulares. Se ignora si uno pierde y se cuenta si uno gana, lo que lo convierte en un verdadero combate extra para un luchador *makushita*. En tal enfrentamiento, el luchador *makushita* tendrá su cabello modelado en un *oiko-mage* completo como *sekitori*, pero sigue usando su *mawashi* de algodón liso.

El término *makushita* también se puede usar para referirse a las cuatro divisiones en su conjunto que están debajo de *jūryō*, ya que estas cuatro divisiones se consideran luchadores que aún están en entrenamiento.

4) Sandanme

Sandanme (三段目) es la cuarta división más alta. Este nivel representa el primer punto de quiebre en el trato que recibe un luchador a medida que sube de rango. Desde *sandanme,* se le permite una mejor calidad de vestimenta, en particular, ya no necesita usar *geta* en los pies y puede usar una especie de abrigo sobre su *yukata*. Sin embargo, todavía se considera que los luchadores están en formación y reciben solo una asignación en lugar de un salario. Al igual que con las otras divisiones debajo de *jūryō*, los luchadores solo compiten en siete combates, que se llevan a cabo aproximadamente cada dos días.

El número de luchadores *de sandanme* por torneo es de 180 (reducido de 200 en marzo de 2022).

5) Jonidan

Jonidan (序二段) es la quinta división más alta. A diferencia de las divisiones superiores, no hay un número fijo de luchadores en la división, aunque suele ser la división más grande en un torneo determinado, con alrededor de 200 a 250 luchadores clasificados dentro de ella. Como resultado de los números y del hecho de que, al igual que con las otras divisiones inferiores, los luchadores luchan solo siete veces durante un torneo, normalmente se requiere un torneo de desempate el último día para determinar el campeón de la división.

A los luchadores de esta división se les prohíbe usar abrigos sobre sus finos *yukatas* de algodón, incluso en invierno, y deben usar *geta* en los pies. A menudo también realizan muchas de las tareas más mundanas dentro del establo de entrenamiento en el que viven.

6) Jonokuchi

Jonokuchi (序ノ口 o 序の口) es la división más baja. Todos los luchadores, excepto aquellos que han tenido carreras amateur exitosas y tienen una dispensa especial para ingresar directamente *a makushita* o *sandanme*, comienzan en esta división. Además de los nuevos luchadores, la división tiende a consistir en otros reclutas recientes en la lucha de sumo, así como en algunos luchadores mayores que han caído al final de las filas debido a una lesión prolongada.

La posición inicial de un nuevo luchador en la división *jonokuchi* está determinada por su actuación en *maezumō*, un torneo que se lleva a cabo entre los nuevos luchadores en el momento del gran torneo antes de clasificarse por primera vez. La división *jonokuchi* varía en tamaño y generalmente incluye entre 40 y 90 luchadores, y la marca más alta se alcanza en cada torneo de mayo, ya que la cantidad de reclutas que aparecen en *maezumō* es generalmente mayor durante el torneo anterior de marzo, cuando termina el año escolar japonés. Al igual que con las otras divisiones inferiores, los luchadores solo compiten en siete combates en el transcurso del torneo. *Jonokuchi* es la única división en la que los luchadores ascienden de forma semirregular incluso con un récord perdedor; Las promociones a la siguiente división *jonidan* más alta con un récord perdedor son especialmente comunes para el torneo de mayo cuando hay una gran afluencia de nuevos reclutas.

La palabra *jonokuchi* también se usa como una expresión para describir cuando algo acaba de comenzar.

7) Maezumo

Para la mayoría de los rikishi, maezumo es la iniciación en dohyo requerida para los torneos de sumo. Se hace una excepción para los campeones aficionados de los principales torneos de Japón. Se les permite renunciar a maezumo y aprovechar una entrada privilegiada directamente a Sandanme o Makushita. Este año es claramente un año difícil para el reclutamiento, y el deporte amateur, pero todavía hay bastantes jóvenes listos para unirse a la vida heya.

El objetivo en maezumo es que los participantes alcancen tres victorias en una especie de estilo de todos contra todos. Los mejores reclutas obtendrán sus tres victorias muy rápidamente y no participarán en más combates. Si no tiene éxito incluso después de cinco combates, esto no impide que el luchador continúe con su carrera de sumo, pero seguro que no es un buen augurio para un rápido ascenso.

Tenemos ocho luchadores que participaron en maezumo este torneo, incluidos cinco nuevos reclutas (shin-deshi), una caída de más de cuarenta en marzo, pero un aumento en comparación con noviembre pasado cuando solo había dos. Además de los dos veteranos que se habían caído del banzuke y esperan permanecer en el sumo, tenemos un buen grupo nuevo de seis hombres que hacen su debut.

A veces la gente se pregunta qué se necesita para ser un luchador de sumo. No los culpo porque cada vez que veo una pelea de Jonokuchi, generalmente pienso lo mismo, la mitad: "¡Eso parece divertido!" y la mitad, "¡Podría limpiar!" Los cinco nuevos reclutas, shin-deshi, y tuvieron que pasar el examen físico de entrada.

Para calificar, los reclutas deben estar sanos, medir más de 167 cm y pesar más de 67 kg y tener menos de 23 años. En la lista anterior, podemos ver que todos los reclutas cumplieron fácilmente con estos estándares, aunque Atamifuji fue el más alto y pesado con 185 cm (6 pies) y 166 kilos.

Hay excepciones de edad para los campeones aficionados, que aún deben tener menos de 25 años y los reclutas de la escuela secundaria deben medir al menos 165 cm y pesar más de 65 kg. Y dado que pasará el rato con calzoncillos blancos estándar, es probable que necesite una gran dosis de humildad y tener las habilidades de higiene personal para no dejar marcas.

Para los talentos excepcionales, maezumo un bache muy breve antes de que se disparen en el banzuke, a menudo deteniéndose en el rudo makushita joi. En el otro extremo del espectro, los luchadores que están lesionados a veces se caen completamente del banzuke (banzuke-gai) y necesitarán hacer maezumo nuevamente. Algunos luchadores evitan esto peleando un combate en cada torneo, como lo hizo Ryuden antes de su regreso histórico.

Torneos

Un *honbasho* (本場所), o Gran Torneo de Sumo en inglés, es un torneo oficial de sumo profesional. Solo los resultados *del honbasho* son importantes para determinar el ascenso y descenso de *los rikishi* (luchadores de sumo) en el ranking *de banzuke*. El número de *honbasho* que se celebran cada año y su duración ha variado; desde 1958 se

llevan a cabo seis torneos durante 15 días consecutivos en cuatro lugares cada año. Desde 1926 los *honbasho* son organizados por la Japan Sumo Association, tras la fusión de la Tokyo y las asociaciones de sumo de Osaka.

El término *honbasho* significa "torneo principal (o real)", y se usa para distinguir estos torneos de los torneos no oficiales que se llevan a cabo como parte de los tours de sumo, entre los seis torneos principales. Dichos torneos de exhibición pueden tener un premio en metálico adjunto, pero el desempeño de un luchador no tiene efecto en su clasificación. Este tipo de sumo a menudo se llama *hana-sumo* (lit. flor-sumo) ya que los luchadores no lo toman tan en serio.

En el período Edo, las ubicaciones de los torneos de sumo y los *rikishi* (luchadores de sumo) que competían en ellos variaban. El sumo fue particularmente popular en las ciudades de Edo, Kioto y Osaka; con torneos que se celebran dos veces al año en Edo y una vez al año tanto en Kioto como en Osaka. Los torneos duraron 10 días cada uno.

En 1926, la recién creada Asociación de Sumo de Japón aumentó el número de *honbasho* que se celebraban cada año de dos a cuatro. En 1928, introdujeron reglas como marcar los combates no disputados como pérdidas (*fusenshō*) para ayudar a garantizar que los torneos terminen con un claro ganador. En 1947 se implementó una estructura de playoffs para decidir un campeón en caso de empate de récords. En 1949, la duración de los torneos se amplió de 10 a 15 días. En 1958, el número de *honbasho* que se celebraban cada año aumentó de nuevo, esta vez a seis.

Interior del Kuramae Kokugikan durante el *honbasho de enero de 1950*

Antes del siglo XIX, el récord de un luchador en un torneo tenía pocas consecuencias, y la promoción a través de las filas del *banzuke estaba más estrechamente ligada a la popularidad.* En 1884, el *Yomiuri Shimbun* comenzó a publicar resúmenes rudimentarios de los resultados *del honbasho* en su periódico. El periódico *Jiji Shinpō* comenzó a ofrecer el primer premio por actuaciones en 1889. Dándoselo a cualquier luchador que terminara un torneo invicto. Otros periódicos siguieron rápidamente con sus propios premios. Sin embargo, estos premios no fueron reclamados si ningún *rikishi* terminó invicto. Queriendo una manera de decidir un ganador definitivo de cada torneo, en 1900 los periódicos diarios como el Osaka *Mainichi Shimbun* habían comenzado a otorgar premios al luchador con el mejor récord de un *honbasho*. El término *yūshō* surgió para indicar a un luchador que había terminado con un récord perfecto, pero desde entonces ha llegado a denotar al campeón del torneo independientemente de su récord. Cada división tiene un premio de campeonato para el luchador con más victorias. El ganador del *honbasho* de la división *makuuchi superior* recibe una plétora de trofeos y premios de varias organizaciones, regiones y países, pero el más notable es la Copa del Emperador de plata esterlina de 30 kg. Desde 1947, se pueden otorgar tres premios especiales llamados *sanshō a los luchadores de la división makuuchi* por actuaciones excepcionales durante un *honbasho*.

Formato

Con *honbasho* que dura 15 días, los luchadores de sumo clasificados en las dos divisiones superiores (*makuuchi* y *jūryō*) luchan una vez al día, mientras que los de las divisiones inferiores luchan siete veces en total, aproximadamente una vez cada día alterno. Los combates de las divisiones inferiores comienzan a las 8:30 a.m. Como los resultados *del honbasho* determinan el ascenso y descenso en el *banzuke*, el primer objetivo para la mayoría de los luchadores es lograr *kachi-koshi*, o la mayoría de las victorias, y así asegurar un ascenso para el próximo torneo. Se utiliza un desempate en el último día para decidir el ganador en caso de empate.

A menos que se requiera un desempate, dos luchadores pelearán entre sí no más de una vez en todo el torneo. El calendario de combates lo establece un comité de *toshiyori* uno o dos días antes del día del torneo, y puede ser anunciado desde el *dohyō el día anterior por un gyōji* senior. Aunque no hay un método fijo, durante la primera mitad de un torneo, la división *makuuchi* superior generalmente verá a sus luchadores de mayor rango (*san'yaku*)

emparejados contra sus luchadores de menor rango (*maegashira*), con el resto de los *maegashira* luchando entre ellos ocupa un lugar más cercano en fuerza. El calendario para la segunda mitad del torneo tendrá principalmente *san'yaku* luchando entre sí, con el resto de los rangos determinados por sus registros de victorias y derrotas hasta ese momento. Una consideración es minimizar la necesidad de una pelea de desempate, particularmente si un contendiente por el campeonato está en un ranking más bajo y hasta ahora solo se ha enfrentado a otros luchadores de ranking más bajo.

Combate en la Prefectura de Osaka durante el *honbasho de marzo de 2006*

Fuera de los combates de playoffs, no están programados para pelear entre sí luchadores de la misma *heya (establo) ni luchadores relacionados por sangre.* Para la segunda división *jūryō* más alta e inferiores, la primera mitad de un torneo tendrá luchadores de rango similar compitiendo entre sí, mientras que la segunda mitad estará determinada por los registros de victorias y derrotas.

Interior del Ryōgoku Kokugikan durante el *honbasho de mayo de 2006*

Si un luchador se retira debido a una lesión o retiro de un combate programado, su oponente gana por defecto (*fusenshō*). Una pérdida por defecto se conoce como *fusenpai*. Todos los combates restantes que un luchador se pierda se considerarán derrotas cuando se elabore la clasificación del próximo torneo. Si un retiro da como resultado un número impar de luchadores en una división, el calendario se completa emparejando a un luchador de menor rango contra un luchador de mayor rango de la siguiente división más baja.

Celebraciones

Honbasho	**Apodos**	**Ciudad**	**Evento**	**Día de la inauguración**
Enero	Hatsu Basho (初場所, "Torneo de apertura")	Tokyo	Ryōgoku Kokugikan	1er o 2do domingo
Marzo	Haru Basho (春場所, "Torneo de primavera"), Osaka Basho (大阪場所)	Osaka	Gimnasio de la prefectura de Osaka	2do domingo
Mayo	Natsu Basho (夏場所, "Torneo de Verano")	Tokyo	Ryōgoku Kokugikan	2do domingo
Julio	Nagoya Basho (名古屋場所)	Nagoya	Gimnasio de la prefectura de Aichi	1er o 2do domingo
Septiembre	Aki Basho (秋場所, "Torneo de Otoño/Otoño")	Tokyo	Ryōgoku Kokugikan	2do domingo
Noviembre	Kyūshū Basho (九州場所)	Fukuoka	Centro Fukuoka Kokusai	2do domingo

El Ryōgoku Kokugikan es propiedad de la Asociación Japonesa de Sumo y, por lo tanto, es el único lugar habilitado para el sumo durante todo el año. La preparación de las demás sedes para sus respectivos *honbasho* comienza con una semana de antelación. Los torneos de julio y noviembre de 2020 y el torneo de marzo de 2021 se llevaron a cabo en el Ryōgoku Kokugikan en Tokio para evitar viajes innecesarios durante la pandemia de COVID-19 en Japón.

El Ryōgoku Kokugikan actual se inauguró en 1985. Antes de eso, una arena del mismo nombre albergó *honbasho* en Tokio desde 1909 hasta 1946. Desde la década de 1950 hasta 1984, los torneos se llevaron a cabo en el Kuramae Kokugikan en Tokio.

Torneos cancelados

El torneo de marzo de 2011 se canceló debido a que la Asociación de Sumo de Japón inició una investigación sobre las denuncias de amaño de combates que involucraban a varios luchadores clasificados como *sekitori.* Esta fue la primera cancelación de un *honbasho* desde 1946, cuando el torneo de mayo no se llevó a cabo debido a las renovaciones del Ryōgoku Kokugikan luego de los daños sufridos en la Segunda Guerra Mundial. *El torneo de mayo de 2011 se llevó a cabo, pero la Asociación de Sumo lo describió como un torneo de "examen técnico" en lugar de un honbasho* completo, con boletos regalados en una lotería y sin premios en efectivo ni trofeos.

El torneo de marzo de 2020 se llevó a cabo sin espectadores debido a la reciente pandemia de COVID-19 en Japón y sus alrededores. Era la primera vez desde la Segunda Guerra Mundial que un *basho* se cerraba al público en general. La medida siguió a una solicitud del gobierno japonés de cancelar, posponer o reducir los principales eventos públicos para controlar la propagación del virus. La Asociación de Sumo agregó que si se descubriera que alguno de los luchadores durante el torneo estaba infectado con COVID-19, el resto del torneo se habría cancelado. El torneo de mayo de ese año fue cancelado debido a que la pandemia continuaba en Japón.

Campeones de Makuuchi

Esta es una lista de luchadores que han ganado el campeonato de primera división (*makuuchi*) en sumo profesional desde 1909, cuando se estableció el actual sistema de campeonato. Estos torneos oficiales se llevan a cabo exclusivamente en Japón.

La primera tabla a continuación enumera los campeones desde que se instituyó el sistema de seis torneos en 1958. El campeonato está determinado por el luchador con el puntaje más alto de victorias y derrotas después de quince combates, que se llevan a cabo a razón de uno por día durante la duración del torneo de 15 días. En caso de empate, se disputará un desempate entre los luchadores en cuestión.

Los nombres en negrita marcan una victoria invicta (un *zenshō-yūshō*). Los nombres en cursiva marcan una victoria de un *maegashira*. Las cifras entre paréntesis marcan el número de campeonatos ganados hasta ese torneo por los luchadores que ganaron el campeonato más de una vez.

	Enero	**Marzo**	**Mayo**	**Julio**	**Septiembre**	**Noviembre**
Año	**Tokyo**	**Osaka**	**Tokyo**	**Nagoya**	**Tokyo**	**Kyushu**
2023	Takakeishō (3)	Kiribayama				
2022	Mitakeumi (3)	Wakatakakage	Terunofuji (7)	*Ichinojō*	*Tamawashi* (2)	*Abi*
2021	*Daieishō*	Terunofuji (3)[a]	Terunofuji (4)	**Hakuhō** (45)	Terunofuji (5)	**Terunofuji** (6)
2020	*Tokushōryū*	Hakuhō (44)	*No celebrado*[b]	*Terunofuji* (2)[a]	Shōdai	Takakeishō (2)[a]
2019	Tamawashi (1)	**Hakuhō** (42)	*Asanoyama*	Kakuryū (6)	Mitakeumi (2)	Hakuhō (43)
2018	*Tochinoshin*	Kakuryū (4)	Kakuryū (5)	Mitakeumi (1)	**Hakuhō** (41)	Takakeishō (1)
2017	Kisenosato (1)	Kisenosato (2)	**Hakuhō** (38)	Hakuhō (39)	Harumafuji (9)	Hakuhō (40)
2016	Kotoshōgiku	Hakuhō (36)	**Hakuhō** (37)	Harumafuji (8)	**Gōeidō**	Kakuryū (3)
2015	**Hakuhō** (33)	Hakuhō (34)	Terunofuji (1)	Hakuhō (35)	Kakuryū (2)	Harumafuji (7)
2014	Hakuhō (28)	Kakuryū (1)	Hakuhō (29)	Hakuhō (30)	Hakuhō (31)	Hakuhō (32)
2013	**Harumafuji** (5)	**Hakuhō** (24)	**Hakuhō** (25)	Hakuhō (26)	Hakuhō (27)	Harumafuji (6)
2012	Baruto	Hakuhō (22)	*Kyokutenhō*	**Harumafuji** (3)	**Harumafuji** (4)	Hakuhō (23)
2011	Hakuhō (18)	*No celebrado*[c]	Hakuhō (19)	Harumafuji (2)	Hakuhō (20)	Hakuhō (21)
2010	Asashōryū (25)	**Hakuhō** (13)	**Hakuhō** (14)	**Hakuhō** (15)	**Hakuhō** (16)	Hakuhō (17)
2009	Asashōryū (23)	**Hakuhō** (10)	Harumafuji (1)	Hakuhō (11)	Asashōryū (24)	**Hakuhō** (12)
2008	Hakuhō (6)	Asashōryū (22)	Kotoōshū	**Hakuhō** (7)	Hakuhō (8)	Hakuhō (9)

2007	Asashōryū (20)	Hakuhō (2)	**Hakuhō** (3)	Asashōryū (21)	Hakuhō (4)	Hakuhō (5)
2006	Tochiazuma II (3)	Asashōryū (16)	Hakuhō (1)	Asashōryū (17)	Asashōryū (18)	**Asashōryū** (19)
2005	**Asashōryū** (10)	Asashōryū (11)	**Asashōryū** (12)	Asashōryū (13)	Asashōryū (14)	Asashōryū (15)
2004	**Asashōryū** (5)	**Asashōryū** (6)	Asashōryū (7)	Asashōryū (8)	Kaiō (5)	Asashōryū (9)
2003	Asashōryū (2)	Chiyotaikai (3)	Asashōryū (3)	Kaiō (4)	Asashōryū (4)	Tochiazuma II (2)
2002	Tochiazuma II (1)	Musashimaru (10)	Musashimaru (11)	Chiyotaikai (2)	Musashimaru (12)	Asashōryū (1)
2001	Takanohana II(21)	Kaiō (2)	Takanohana II (22)	Kaiō (3)	*Kotomitsuki*	Musashimaru (9)
2000	Musōyama	*Takatōriki*	Kaiō (1)	Akebono (10)	Musashimaru (8)	Akebono (11)
1999	Chiyotaikai (1)	Musashimaru (4)	Musashimaru (5)	Dejima	Musashimaru (6)	Musashimaru (7)
1998	Musashimaru (3)	WakanohanaIII(4)	Wakanohana III(5)	Takanohana II (19)	Takanohana II (20)	*Kotonishiki* (2)
1997	WakanohanaIII(3)	Takanohana II(16)	Akebono (9)	Takanohana II (17)	Takanohana II (18)	Takanonami (2)
1996	Takanonami (1)	Takanohana II(12)	Takanohana II (13)	Takanohana II (14)	**Takanohana II** (15)	Musashimaru (2)
1995	Takanohana II (8)	Akebono (8)	Takanohana II (9)	Takanohana II (10)	**Takanohana II** (11)	Wakanohana III (2)
1994	Takanohana II (4)	Akebono (7)	Takanohana II (5)	**Musashimaru** (1)	**Takanohana II** (6)	**Takanohana II** (7)
1993	Akebono (3)	Wakahanada* (1)	Takanohana II (3)	Akebono (4)	Akebono (5)	Akebono (6)
1992	*Takahanada** (1)	Konishiki (3)	Akebono (1)	*Mitoizumi*	Takahanada* (2)	Akebono (2)
1991	Kirishima	Hokutoumi (8)	Asahifuji (4)	*Kotofuji*	*Kotonishiki* (1)	Konishiki (2)
1990	Chiyonofuji (30)	Hokutoumi (6)	Asahifuji (2)	Asahifuji (3)	Hokutoumi (7)	Chiyonofuji (31)
1989	Hokutoumi (4)	Chiyonofuji (27)	Hokutoumi (5)	Chiyonofuji (28)	**Chiyonofuji** (29)	Konishiki (1)
1988	Asahifuji (1)	Ōnokuni (2)	Chiyonofuji (23)	**Chiyonofuji** (24)	**Chiyonofuji** (25)	Chiyonofuji (26)
1987	Chiyonofuji (20)	Hokutoumi (2)	**Ōnokuni** (1)	Chiyonofuji (21)	Hokutoumi (3)	**Chiyonofuji** (22)
1986	Chiyonofuji (15)	Hoshi* (1)	Chiyonofuji (16)	Chiyonofuji (17)	Chiyonofuji (18)	Chiyonofuji (19)
1985	**Chiyonofuji** (11)	Asashio IV	Chiyonofuji (12)	Hokuten'yū (2)	**Chiyonofuji** (13)	Chiyonofuji (14)
1984	Takanosato (4)	Wakashimazu (1)	**Kitanoumi** (24)	**Wakashimazu** (2)	*Tagaryū*	Chiyonofuji (10)
1983	Kotokaze (2)	**Chiyonofuji** (8)	Hokuten'yū (1)	Takanosato (2)	**Takanosato** (3)	Chiyonofuji (9)
1982	Kitanoumi (23)	Chiyonofuji (4)	Chiyonofuji (5)	Chiyonofuji (6)	**Takanosato** (1)	Chiyonofuji (7)
1981	Chiyonofuji (1)	Kitanoumi (21)	Kitanoumi (22)	Chiyonofuji (2)	Kotokaze (1)	Chiyonofuji (3)
1980	**Mienoumi** (3)	Kitanoumi (18)	Kitanoumi (19)	**Kitanoumi** (20)	Wakanohana II (4)	Wajima (14)
1979	Kitanoumi (15)	**Kitanoumi** (16)	Wakanohana II (3)	Wajima (13)	Kitanoumi (17)	Mienoumi (2)
1978	**Kitanoumi** (10)	Kitanoumi (11)	Kitanoumi (12)	**Kitanoumi** (13)	Kitanoumi (14)	**Wakanohana II** (2)
1977	Wajima (10)	**Kitanoumi** (8)	Wakamisugi II* (1)	**Wajima** (11)	**Kitanoumi** (9)	Wajima (12)
1976	Kitanoumi (5)	Wajima (8)	Kitanoumi (6)	Wajima (9)	*Kaiketsu* (2)	Kitanoumi (7)
1975	Kitanoumi (3)	Takanohana I (1)	Kitanoumi (4)	*Kongō* (1)	Takanohana I (2)	Mienoumi (1)
1974	Kitanoumi (1)	Wajima (5)	Kitanoumi (2)	Wajima (6)	Wajima (7)	Kaiketsu (1)
1973	Kotozakura (4)	Kitanofuji (10)	**Wajima** (2)	Kotozakura (5)	**Wajima** (3)	Wajima (4)
1972	*Tochiazuma I*	Hasegawa	Wajima (1)	*Takamiyama II*	**Kitanofuji** (9)	Kotozakura (3)
1971	Taihō (32)	Tamanoumi II (5)	**Kitanofuji** (6)	**Tamanoumi II** (6)	**Kitanofuji** (7)	Kitanofuji (8)
1970	Kitanofuji (3)	Taihō (31)	Kitanofuji (4)	Kitanofuji (5)	Tamanoumi II (3)	Tamanoumi II (4)
1969	**Taihō** (29)	Kotozakura (2)	Taihō (30)	Kiyokuni	Tamanoshima* (2)	Kitanofuji (2)
1968	Sadanoyama (6)	*Wakanami*	Tamanoshima* (1)	Kotozakura (1)	Taihō (27)	**Taihō** (28)
1967	**Taihō** (24)	Kitanofuji (1)	Taihō (25)	Kashiwado (5)	**Taihō** (26)	Sadanoyama (5)
1966	Kashiwado (4)	Taihō (19)	Taihō (20)	Taihō (21)	Taihō (22)	**Taihō** (23)
1965	Sadanoyama (3)	Taihō (16)	Sadanoyama (4)	Taihō (17)	Kashiwado (3)	Taihō (18)
1964	**Taihō** (12)	**Taihō** (13)	Tochinoumi (3)	*Fujinishiki*	Taihō (14)	Taihō (15)

1963	Taihō (9)	Taihō (10)	**Taihō** (11)	Kitabayama	**Kashiwado** (2)	Tochinoumi (2)
1962	Taihō (5)	Sadanoyama (2)	Tochinoumi (1)	Taihō (6)	Taihō (7)	Taihō (8)
1961	Kashiwado (1)	Asashio III (5)	*Sadanoyama* (1)	Taihō (2)	Taihō (3)	Taihō (4)
1960	Tochinishiki (10)	**Wakanohana I** (8)	*Wakamisugi I*	Wakanohana I (9)	Wakanohana I (10)	Taihō (1)
1959	Wakanohana I (5)	Tochinishiki (8)	Wakanohana I (6)	**Tochinishiki** (9)	Wakanohana I (7)	Wakahaguro
1958	Wakanohana I (2)	Asashio III (3)	Tochinishiki (7)	Wakanohana I (3)	Wakanohana I (4)	Asashio III (4)

A. B. y C. Debido a la pandemia de COVID-19 en Japón, el torneo se llevó a cabo en Tokio para evitar viajes nacionales innecesarios.
B. Torneo cancelado debido a la pandemia de COVID-19.
C. Torneo cancelado debido al escándalo de amaño de combates

**Hoshi más tarde se convertiría en Hokutoumi.*
**Takahanada más tarde se convertiría en el segundo Takanohana.*
**Tamanoshima más tarde se convertiría en el 3er Tamanoumi.*
**Wakahanada más tarde se convertiría en el 3er Wakanohana.*
**Wakamisugi II más tarde se convertiría en el segundo Wakanohana.*

Las siguientes tablas enumeran los campeones antes de la introducción del sistema de torneo actual. El sistema estaba menos regularizado entre años, con un número diferente de torneos celebrados en diferentes momentos y en diferentes lugares y, a menudo, con un número variable de combates disputados en cada torneo.

	Enero	**Marzo**	**Mayo**	**Septiembre**	**Noviembre**
	Tokyo	**Osaka**	**Tokyo**	**Tokyo**	**Kyushu**
1957	**Chiyonoyama** (6)	Asashio III (2)	Annenyama	Tochinishiki (6)	***Tamanoumi I*** (1)

	Año nuevo	**Primavera**	**Verano**	**Otoño**
	Tokyo	**Osaka**	**Tokyo**	**Tokyo**
1956	Kagamisato (3)	Asashio III (1)	Wakanohana I (1)	Kagamisato (4)
1955	Chiyonoyama (4)	Chiyonoyama (5)	Tochinishiki (5)	Kagamisato (2)
1954	**Yoshibayama**	Mitsuneyama	Tochinishiki (3)	Tochinishiki (4)
1953	Kagamisato (1)	Tochinishiki (2)	***Tokitsuyama***	Azumafuji (6)

	Primavera	**Verano**	**Otoño**
	Tokyo	**Tokyo**	**Tokyo**
1952	**Haguroyama** (7)	Azumafuji (5)	Tochinishiki (1)
1951	**Terukuni** (2)	Chiyonoyama (3)	Azumafuji (4)
1950	Chiyonoyama (2)	Azumafuji (3)	Terukuni (1)
1949	Azumafuji (2)	Masuiyama (2)	Chiyonoyama (1)
1948	Sin torneo	Azumafuji (1)	Masuiyama (1)
1947	Sin torneo	Haguroyama (5)	Haguroyama (6)
1946	Sin torneo	Sin torneo	**Haguroyama** (4)
1945	Sin torneo	***Bishūyama***	**Haguroyama** (3)
1944	Saganohana	**Haguroyama** (2)	Maedayama
1943	**Futabayama** (11)	**Futabayama** (12)	Sin torneo
1942	Futabayama (9)	Futabayama (10)	Sin torneo
1941	Futabayama (8)	Haguroyama (1)	Sin torneo
1940	Futabayama (7)	Akinoumi	Sin torneo
1939	***Dewaminato*** (1)	**Futabayama** (6)	Sin torneo

1938	**Futabayama** (4)	**Futabayama** (5)	Sin torneo
1937	**Futabayama** (2)	**Futabayama** (3)	Sin torneo
1936	**Tamanishiki** (9)	**Futabayama** (1)	Sin torneo
1935	Tamanishiki (7)	Tamanishiki (8)	Sin torneo
1934	Minanogawa (2)	**Shimizugawa** (3)	Sin torneo
1933	***Asashio***(1)	Tamanishiki (6)	Sin torneo

	Spring	**Marzo**	**Verano**	**Octubre**
	Tokyo	**Variado**	**Tokyo**	**Variado**
1932	**Shimizugawa** (1)	Okitsuumi	Tamanishiki (5)	Shimizugawa (2)
1931	Tamanishiki (3)	Tamanishiki (4)	Musashiyama	*Ayazakura*
1930	Toyokuni (2)	Tsunenohana (10)	***Yamanishiki***	Tamanishiki (2)
1929	Tamanishiki (1)	Toyokuni (1)	Tsunenohana (8)	Tsunenohana* (9)
1928	Hitachiiwa	Noshirogata	Tsunenohana (7)	Miyagiyama (2)
1927	Miyagiyama (1)	Tsunenohana (4)	Tsunenohana (5)	Tsunenohana (6)

*torneo llevado a cabo en septiembre

	Primavera	**Verano**
1926	**Tsunenohana** (3)	*Orochiyama*
1925	Tochigiyama (9)	Nishinoumi III (1)
1924	Tochigiyama (7)	Tochigiyama (8)
1923	Tochigiyama (6)	Tsunenohana (2)
1922	*Tsurugahama*	Ōnishiki (5)
1921	**Ōnishiki** (4)	**Tsunenohana** (1)
1920	Ōnishiki (2)	Ōnishiki (3)
1919	Tochigiyama (4)	**Tochigiyama** (5)
1918	**Tochigiyama** (2)	Tochigiyama (3)
1917	**Ōnishiki** (1)	Tochigiyama (1)
1916	Nishinoumi II (1)	Tachiyama (9)
1915	**Ōtori** (2)	**Tachiyama** (8)
1914	**Tachiyama** (7)	*Ryōgoku*
1913	Ōtori (1)	**Tachiyama** (6)
1912	Tachiyama (4)	**Tachiyama** (5)
1911	Tachiyama (2)	**Tachiyama** (3)
1910	Hitachiyama (1)	Tachiyama (1)
1909	Ver abajo*	*Takamiyama I*

** El periódico Mainichi introdujo un sistema yūshō que otorgaba un premio al luchador con el mejor récord de torneo en la segunda mitad de 1909, y esto fue integrado oficialmente por la JSA en 1926. Todos los torneos anteriores al segundo torneo de 1909 no reconocieron o conceder un campeonato. Como consecuencia de esto, yokozuna Hitachiyama tenía siete equivalentes matemáticos de "campeonato" anteriores a 1909 que no se cuentan aquí, y yokozuna Tachiyama tenía dos.*

***Asashio luego se convertiría en Minanogawa Tōzō.*

Campeonatos por ganadores

Campeones con +10 torneos ganados			
	Nombre	Total	Años
1	Hakuhō	45	2006–21
2	Taihō	32	1960–71
3	Chiyonofuji	31	1981–90
4	Asashōryū	25	2002–10
5	Kitanoumi	24	1974–84
6	Takanohana II	22	1992–2001
7	Wajima	14	1972–80
8	Futabayama	12	1936–43
	Musashimaru	12	1994–2002
10	Akebono	11	1992–2000

Campeones con 7-10 torneos ganados			
	Nombre	Total	Años
11	Tsunenohana	10	1921–1930
	Tochinishiki	10	1952–60
	Wakanohana I	10	1956–60
	Kitanofuji	10	1966–73
15	Tachiyama	9	1904–16
	Tochigiyama	9	1917–25
	Tamanishiki	9	1929–36
	Harumafuji	9	2009–17
19	Hokutoumi	8	1986–91
20	Haguroyama	7	1941–52
	Terunofuji	7	2015–2022

Campeones antes de 1909				
	Nombre	Total	Años	Rango más alto
1	Raiden	28	1790–1810	Ōzeki
2	Tanikaze	21	1772–93	Yokozuna
3	Kashiwado	16	1812–22	Ōzeki
4	Inazuma	10	1824–37	Yokozuna
5	Hitachiyama	9	1899–1910	Yokozuna

Récords en el sumo

Esta es una lista de récords en poder de los luchadores de sumo profesional. Solo se incluyen actuaciones en torneos oficiales o *honbasho.* Desde 1958 se han llevado a cabo seis *honbasho cada año, brindando a los luchadores de la era moderna más oportunidades de acumular campeonatos y victorias.* Antes de esto, los torneos se realizaban con menos frecuencia; a veces sólo una o dos veces al año.

- Más campeonatos invictos

***Zenshō-yūshō* desde 1949**			
	Nombre	Total	Años
1	Hakuhō	16	2007–2021
2	Futabayama	8	1936–1943
	Taihō	8	1963–1969
4	Tachiyama	7	1910–1915
	Kitanoumi	7	1977–1984
	Chiyonofuji	7	1983–1989
7	Tochigiyama	6	1917–1925
8	Asashōryū	5	2004–2006
9	Haguroyama	4	1944–1952
	Tsunenohana	4	1921–1928
	Takanohana II	4	1994–1996

Los torneos han tenido una duración constante de quince días desde mayo de 1949. Antes de esa fecha, había una serie de diferentes duraciones, incluidos diez, once, doce y trece días. Los récords de Tachiyama, Tochigiyama y Tsunenohana también incluyen algunos empates, esperas y días de descanso.

- Más campeonatos consecutivos

Campeonatos consecutivos			
	Nombre	**Total**	**Años**
1	Hakuhō	7+	2010–2011
	Asashōryū	7†	2004–2005
3	Hakuhō	6	2014-2015
	Taihō	6	1966–1967
	Taihō	6	1962-1963
5	Futabayama	5‡	1936–1938
	Kitanoumi	5	1978
	Chiyonofuji	5	1986–1987

+ Cuatro de estos títulos fueron zenshō-yūshō (campeonatos invictos) y formaron parte de la racha de 63 victorias consecutivas en segundo lugar de Hakuhō.

† Incluye una barrida de los seis torneos en 2005. Asashōryū sigue siendo el único luchador que ha ganado todos los torneos en un año calendario de seis torneos (posterior a 1949).

‡ Todas las victorias de Futabayama en esta racha fueron zenshō-yūshō (campeonatos invictos) y formaron parte del récord de Futabayama de 69 victorias consecutivas.

÷ Se dice que Raiden tuvo el mejor récord en nueve torneos consecutivos entre 1806 y 1810

- Más playoffs

Más playoffs				
	Nombre	**Total**	**Ganados**	**Perdidos**
1	Hakuhō	10	6	4
	Takanohana II	10	5	5
3	Kitanoumi	8	3	5
4	Akebono	7	4	3
	Musashimaru	7	1	6
6	Chiyonofuji	6	6	0
	Asashōryū	6	5	1
	Taihō	6	4	2
9	Hokutoumi	5	3	2
10	Wajima	4	3	1
	Takanonami	4	2	2
	Sadanoyama	4	1	3
	Takakeishō	4	1	3
	Terunofuji	4	1	3
	Wakanohana III	4	1	3

- Más victorias en su carrera

	Nombre	Victorias	Años	Rango más alto
1	Hakuho	1187	2001-2021	Yokozuna
2	Kaio	1047	1988-2011	Ōzeki
3	Chiyonofuji	1045	1970-1991	Yokozuna
4	Oshio	964	1962-1988	Komusubi
5	Kitanoumi	951	1967-1984	Yokozuna
6	Kyokutenhō	927	1992-2015	Sekiwake
7	Wakanosato	914	1992-2015	Sekiwake
8	Aminishiki	907	1997-2019	Sekiwake
9	Taiho	872	1956-1971	Yokozuna
10	Terão	860	1979-2002	Sekiwake

- Mayor número de victorias en Makuuchi

	Nombre	Victorias	Años	Rango más alto
1	Hakuho	1093	2004-2021	Yokozuna
2	Kaio	879	1993-2011	Ōzeki
3	Chiyonofuji	807	1975-1991	Yokozuna
4	Kitanoumi	804	1972-1984	Yokozuna
5	Taiho	746	1960-1971	Yokozuna
6	Kotoshogiku	718	2005-2020	Ōzeki
7	Kisenosato	714	2004-2019	Yokozuna
8	Harumafuji	712	2004-2017	Yokozuna
9	Musashimaru	706	1991-2003	Yokozuna
10	Takanohana II	701	1990-2003	Yokozuna

- Más victorias en un año de calendario (90 combates)

	Nombre	Victorias	Año
1	Hakuho	86	2009
	Hakuho	86	2010
3	Asashōryū	84	2005
4	Kitanoumi	82	1978
	Hakuho	82	2013
6	Taiho	81	1963
	Hakuho	81	2014
8	Kitanoumi	80	1977
	Chiyonofuji	80	1985
	Takanohana II	80	1994
	Takanohana II	80	1995

- Más victorias consecutivas

	Nombre	Victorias	Comienzo	Fin	Duración	Perrotado por
1	Futabayama	69	7 de enero de 1936	3 de enero de 1939	2 años, 11 meses y 27 días	Akinoumi
2	Tanikaze	63	1 de octubre de 1778	6 de febrero de 1782	3 años, 4 meses y 5 días	Onogawa
3	Hakuho	63	23 de enero de 2010	15 de noviembre de 2010	9 meses y 19 dias	Kisenosato
4	Umegatani I	58	1 de abril de 1876	8 de enero de 1881	4 años, 9 meses y 7 días	Wakashima
5	Tachiyama	56	9 de enero de 1912	7 de mayo de 1916	4 años, 3 meses y 28 días	Tochigiyama
6	Chiyonofuji	53	7 de mayo de 1988	15 de noviembre de 1988	6 meses y 8 dias	Ōnokuni
7	Taiho	45	2 de septiembre de 1968	2 de marzo de 1969	6 meses	Toda

- Mayor número de victorias consecutivas desde la entrada al sumo

	Nombre	Victorias	Comienzo	Fin	Duración	rango más alto
1	Jōkōryū	27	11 de julio de 2011	20 de enero de 2012	6 meses y 9 dias	Komusubi
2	Itai	26	12 de noviembre de 1978	16 de mayo de 1979	6 meses y 4 dias	Komusubi
	Tochiazuma II	26	15 de enero de 1995	12 de septiembre de 1995	7 meses y 28 dias	Ōzeki
4	Ōshōryū	24	8 julio 2019	18 enero 2020	6 meses y 10 dias	Makushita 7
5	Tokitenkū	22	8 de septiembre de 2002	11 de marzo de 2003	6 meses y 3 dias	Komusubi
6	Kototenzan	21	12 de enero de 1986	20 de julio de 1986	6 meses y 8 dias	Makushita 43
	Enho	21	15 mayo 2017	13 noviembre 2017	5 meses y 29 dias	Maegashira 4
	Hokuseiho	21	19 julio 2020	15 marzo 2021	7 meses y 24 dias	Maegashira 15
	Fujiseiun	21	10 mayo 2021	15 noviembre 2021	6 meses y 5 dias	Makushita 2
10	Akiseyama	20	10 de marzo de 2008	25 de julio de 2008	4 meses y 15 dias	Maegashira 12
	Tsurugishō	20	9 de marzo de 2014	25 julio 2014	4 meses y 16 dias	Maegashira 7

- Mejor ratio de victorias/derrotas

La lista incluye *yokozuna* y *ōzeki* (el rango más alto antes de que se introdujera el rango *de yokozuna*), pero excluye los llamados *kanban* o "invitados *ōzeki*" (generalmente hombres grandes extraídos de multitudes locales para promover un torneo que nunca volverían a aparecer en el *banzuke*) y luchadores para los que no se dispone de datos suficientes.

Todos los tiempos				
	Nombre	**Ganado/perdido**	**Años**	**%**
1	Raiden	254–10	1790-1811	96,2%
2	Umegatani I	116–6	1874–1885	95,1%
3	Tanikaze	258–14	1769-1794	94,9%
4	Jinmaku	87-5	1858–1867	94,6%
5	Onogawa	144–13	1781-1797	91,7%

En 1927, la Asociación de Sumo de Tokio se fusionó con la Asociación de Sumo de Osaka para formar la Asociación de Sumo de Japón, y la mayoría de los sistemas de sumo se cambiaron, por lo que se descartan los registros anteriores a 1927. La lista excluye luchadores activos.

	Nombre	Ganado/perdido	Años	%
1	Hakuho	1093-199	2001-2021	84,6%
2	Taiho	746-144	1960-1971	83,8%
3	Futabayama	276–68	1932-1945	80,2%
4	Asashōryū	596-153	2001-2010	79,6%
5	Haguroyama	321–94	1937-1953	77,3%
6	Kitanoumi	804–247	1972-1985	76,5%

- Combates disputados

	Nombre	Total	Años	Rango más alto
1	Oshio	1891	1962-1988	Komusubi
2	Kyokutenhō	1870	1992-2015	Sekiwake
3	Aminishiki	1805	1997-2019	Sekiwake
4	Terão	1795	1979-2002	Sekiwake
5	Kaio	1731	1988-2011	Ōzeki
6	Wakanosato	1691	1992-2015	Sekiwake
7	Takamiyama	1654	1964-1984	Sekiwake
8	Aobajō	1630	1964-1986	Sekiwake
9	Fujizakura	1613	1963-1985	Sekiwake
10	Akinoshima	1575	1982-2003	Sekiwake

- Más combates en Makuuchi

	Nombre	Total	Años	Rango más alto
1	Kyokutenhō	1470	1998–2015	Sekiwake
2	Kaiō	1444	1993–2011	Ōzeki
3	Takamiyama	1430	1968–1984	Sekiwake
4	Aminishiki	1399	2000–2018	Sekiwake
5	Terao	1378	1985–2001	Sekiwake
6	Kotoshōgiku	1332	2005–2020	Ōzeki
7	Akinoshima	1283	1988–2003	Sekiwake
8	Hakuhō	1282	2004–2021	Yokozuna
9	Kotonowaka	1260	1990–2005	Sekiwake
10	Takekaze	1257	2003–2018	Sekiwake

- Más combates consecutivos

	Nombre	Total	Años	Rango más alto
1	Aobajō	1630	1964–1986	Sekiwake
2	Fujizakura	1543	1963–1984	Sekiwake
3	Tamawashi	1493	2004–	Sekiwake
4	Takatōriki	1456	1983–2002	Sekiwake
5	Takamiyama	1425	1964–1981	Sekiwake

6	Dairyūgawa	1367	1961–1979	Maegashira 1
7	Terao	1359	1979–1997	Sekiwake
8	Toyonoumi	1316	1981–1999	Maegashira 1
9	Hidanohana	1297	1969–1989	Maegashira 1
10	Ōzutsu	1267	1978–1992	Sekiwake

- Más combates consecutivos en Makuuchi

	Nombre	Total	Años	Rango más alto
1	Takamiyama	1231	1968–1981	Sekiwake
2	Ōzutsu	1170	1979–1992	Sekiwake
3	Kurohimeyama	1065	1969–1981	Sekiwake
4	Terao	1063	1985–1997	Sekiwake
5	Hasegawa	1024	1965–1976	Sekiwake
6	Takatōriki	975	1990–2001	Sekiwake
7	Ōhikari	945	1950–1963	Komusubi
8	Aonosato	885	1959–1968	Sekiwake
	Kaneshiro	885	1974–1984	Sekiwake
	Takarafuji	885	2013–	Sekiwake
11	Tamawashi	852	2013–	Sekiwake

- Más torneos disputados en Makuuchi

	Nombre	Total	Primero	Último	Rango más alto
1	Kaio	107	julio de 1993	julio de 2011	Ōzeki
2	Hakuho	103	mayo de 2004	septiembre 2021	Yokozuna
3	Kyokutenhō	99	enero de 1998	julio de 2015	Sekiwake
4	Takamiyama	97	enero de 1968	enero de 1984	Sekiwake
	Aminishiki	97	julio de 2000	mayo 2018	Sekiwake
6	Terão	93	marzo de 1985	mayo de 2001	Sekiwake
7	Akinoshima	91	marzo de 1988	mayo de 2003	Sekiwake
	Kotoshogiku	91	enero de 2005	noviembre 2020	Ōzeki
9	Kotonowaka	90	noviembre de 1990	noviembre de 2005	Sekiwake
10	Wakanosato	87	mayo de 1998	julio de 2014	Sekiwake

- Mas torneos como Yokozuna

	Nombre	Total	Primero	Último
1	Hakuho	84	julio de 2007	septiembre 2021
2	Kitanoumi	63	julio de 1974	enero de 1985
3	Chiyonofuji	59	septiembre de 1981	mayo de 1991
4	Taiho	58	noviembre de 1961	mayo de 1971
5	Takanohana II	49	enero de 1995	enero de 2003
6	Akebono	48	marzo de 1993	enero de 2001
7	Kashiwado	47	noviembre de 1961	julio de 1969

	Wajima	47	julio de 1973	marzo de 1981
9	Asashōryū	42	marzo de 2003	enero 2010
10	Kakuryū	41	mayo 2014	marzo 2021

- Más torneos como Ozeki

	Nombre	Total	Primero	Último	Terminado por
1	Chiyotaikai	65	marzo de 1999	noviembre de 2009	Degradación
	Kaio	65	septiembre de 2000	julio de 2011	Jubilación
3	Takanohana yo	50	noviembre de 1972	enero de 1981	Jubilación
4	Kotoōshū	47	enero de 2006	Noviembre de 2013	Degradación
5	Hokuten'yū	44	julio de 1983	septiembre de 1990	Jubilación
6	Konishiki	39	julio de 1987	noviembre de 1993	Degradación
7	Takanonami	37	marzo de 1994	mayo de 2000	Degradación
8	Asashio	36	mayo de 1983	marzo de 1989	Jubilación
9	Yutakayama	34	marzo de 1963	septiembre de 1968	Jubilación
10	Goeido	33	septiembre 2014	enero 2020	Jubilación

- Más torneo como Komusubi y Sekiwake

	Nombre	Total	Primero	Último	Rango más alto
1	Kotonishiki	34	septiembre de 1990	septiembre de 1999	Sekiwake
2	Kaio	32	mayo de 1994	julio de 2000	Ōzeki
3	Musoyama	31	marzo de 1994	septiembre de 2000	Ōzeki
4	Hasegawa	30	noviembre de 1965	septiembre de 1974	Sekiwake
	Kotomitsuki	30	enero de 2001	julio de 2007	Ōzeki
6	Mitakeumi	29	noviembre 2016	enero 2022	Ōzeki
7	Akinoshima	27	noviembre de 1988	septiembre de 2000	Sekiwake
	Takamiyama	27	noviembre de 1969	septiembre de 1982	Sekiwake
9	Takatoriki	26	mayo de 1991	mayo de 2000	Sekiwake
	Wakanosato	26	noviembre de 2000	septiembre de 2005	Sekiwake

- Más torneos disputados en todas las divisiones

	Nombre	Total	Primero	Último	Rango más alto
1	Hanakaze	214	Marzo 1986	Enero 2022	Sandanme 18
2	Hokutoryū	186	Marzo 1986	Marzo 2017	Sandanme 53
3	Tenichi	178	Marzo 1993	activo	Makushita 10
	Terunosato	178	Marzo 1993	activo	Sandanme 23
5	Tochitenko	175	Marzo 1982	Mayo 2011	Jūryō 4
6	Dewanosato	174	Mayo 1986	Mayo 2015	Jūryō 14
7	Sawaisamu	173	Julio 1992	activo	Jonidan 53
8	Itakozakura	172	Marzo 1994	activo	Jonidan 19
9	Fujinokaze	171	Mayo 1993	Enero 2022	Makushita 14
10	Gorikiyama	169	Marzo 1994	Julio 2022	Makushita 17

- Mejor progreso

La tabla para el progreso más rápido muestra a los luchadores con la menor cantidad de torneos desde su debut profesional hasta su debut en la primera división desde que se introdujo el sistema de seis torneos al año en 1958. Excluye a los participantes *makushita tsukedashi* y *sandanme tsukedashi* que debutaron en la tercera división *makushita* y la cuarta división *sandanme*.

Ascenso más rápido a Makuuchi desde la división más baja					
	Nombre	**Torneos**	**Debut profesional**	**Debut en primera división**	**Rango más alto**
1	Jōkōryū	9	mayo de 2011	Noviembre 2012	Komusubi
2	Osunaarashi	10	marzo de 2012	Noviembre de 2013	maegashira 1
	Hokutōfuji	10	marzo 2015	noviembre 2016	Komusubi
4	Kotoōshū	11	noviembre de 2002	septiembre de 2004	Ōzeki
	Aran	11	enero de 2007	noviembre de 2008	Sekiwake
	Shōdai	11	Marzo del 2014	enero 2016	Ozeki
	Tomokaze	11	mayo 2017	marzo 2019	maegashira 3
8	Itai	12	septiembre de 1978	septiembre de 1980	Komusubi
	Konishiki	12	julio de 1982	julio de 1984	Ōzeki
	Tochiazuma II	12	noviembre de 1994	noviembre de 1996	Ōzeki
	Asashōryū	12	enero de 1999	enero de 2001	Yokozuna
	Tokitenkū	12	julio de 2002	julio de 2004	Komusubi
	Yoshikaze	12	enero de 2004	enero de 2006	Sekiwake
	Baruto	12	mayo de 2004	mayo de 2006	Ōzeki
	Sakaizawa	12	marzo de 2006	marzo de 2008	Maegashira 15
	Yamamotoyama	12	enero de 2007	enero de 2009	Maegashira 9
	Ura	12	marzo 2015	marzo 2017	Maegashira 2
	Atamifuji	12	noviembre 2020	noviembre 2022	Maegashira 15

Ascenso a Makuuchi más lento desde la división más baja					
	Nombre	**Torneos**	**Debut profesional**	**Debut en primera división**	**Rango más alto**
1	Hoshiiwato	115	Mayo 1970	Julio 1989	Maegashira 14
2	Kyokunankai	105	Marzo 1993	Septiembre 2010	Maegashira 16
3	Yoshiazuma	93	Enero 1996	Septiembre 2011	Maegashira 12
4	Kotokasuga	91	Marzo 1993	Mayo 2008	Maegashira 7
5	Kototsubaki	89	Marzo 1976	Enero 1991	Maegashira 3
6	Toyozakura	88	Marzo 1989	Noviembre 2003	Maegashira 5
7	Takanomine	87	Septiembre 1974	Marzo 1989	Maegashira 12
8	Kitazakura	86	Marzo 1987	Julio 2001	Maegashira 9
9	Daimanazuru	85	Mayo 1992	Julio 2006	Maegashira 16
	Kitaharima	85	Marzo 2002	Julio 2016	Maegashira 15

- Premios especiales

Los premios especiales o sanshō se otorgaron por primera vez en 1947. Solo se pueden otorgar a luchadores clasificados en sekiwake o inferior.

	Nombre	Total	Rendimiento excepcional	Espíritu de lucha	Técnica	Años	Rango más alto
1	Akinoshima	19	7	8	4	1988-1999	Sekiwake
2	Kotonishiki	18	7	3	8	1990-1998	Sekiwake
3	Kaio	15	10	5	0	1994-2000	Ōzeki
4	Tsurugamina	14	2	2	10	1956-1966	Sekiwake
	Asashio	14	10	3	1	1979-1983	Ōzeki
	Takatoriki	14	3	10	1	1990-2000	Sekiwake
7	Musoyama	13	5	4	4	1994-2000	Ōzeki
	Tosanoumi	13	7	5	1	1995-2003	Sekiwake
	Kotomitsuki	13	2	4	7	2000-2007	Ōzeki
10	Tochiazuma II	12	3	2	7	1996-2001	Ōzeki
	Aminishiki	12	4	2	6	2000-2017	Sekiwake
	Takayasu	12	4	6	2	2013-2022	Ōzeki

- Más kinboshi

Se otorgan estrellas doradas o kinboshi a los luchadores maegashira clasificados que derrotan a un yokozuna.

	Nombre	Total	Años	Rango más alto
1	Akinoshima	16	1988-1999	Sekiwake
2	Takamiyama	12	1968-1978	Sekiwake
	Tochinonada	12	1998-2008	Sekiwake
4	Tosanoumi	11	1995-2003	Sekiwake
5	Kitanonada	10	1954-1961	Sekiwake
	Annenyama	10	1955-1961	Sekiwake
	Tsurugamina	10	1955-1961	Sekiwake
	Dewanishiki	10	1949-1963	Sekiwake
	Ōzutsu	10	1979–1986	Sekiwake
10	Mitsuneyama	9	1944-1957	Ōzeki
	Tamanoumi	9	1953-1958	Sekiwake
	Hasegawa	9	1965-1974	Sekiwake
	Fujizakura	9	1973-1981	Sekiwake
	Takatoriki	9	1990-1998	Sekiwake
	Ichinojo	9	2014-2022	Sekiwake

La vida de un luchador profesional de sumo

Un luchador de sumo profesional lleva un estilo de vida muy reglamentado. La Asociación de Sumo prescribe el comportamiento de sus luchadores con cierto detalle. Por ejemplo, la asociación prohíbe que los luchadores conduzcan automóviles, aunque esto se debe en parte a la necesidad, ya que muchos luchadores son demasiado grandes para caber detrás de un volante. Romper las reglas puede resultar en multas y/o suspensión tanto para el luchador infractor como para su jefe de cuadra.

Al ingresar al sumo, se espera que se dejen crecer el cabello para formar un moño, o *chonmage*, similar a los peinados *de los samuráis* del período Edo. Además, se espera que usen el *chonmage* y la vestimenta tradicional japonesa cuando estén en público, lo que les permite ser identificados inmediatamente como luchadores.

El tipo y la calidad del vestido depende del rango del luchador. *A los rikishi* en *jonidan* e inferiores se les permite usar solo una túnica delgada de algodón llamada yukata*,* incluso en invierno. Además, cuando están afuera, deben usar una especie de sandalia de madera llamada *geta*. Los luchadores de las divisiones *makushita* y *sandanme* pueden usar una forma de abrigo corto tradicional sobre su *yukata* y pueden usar sandalias de paja, llamadas *zōri*. *Los sekitori* de mayor rango pueden usar túnicas de seda de su propia elección, y la calidad del atuendo mejora significativamente. También se espera que usen una forma más elaborada de moño llamado *ōichō* (hoja grande de ginkgo) en ocasiones formales.

Se hacen distinciones similares en la vida estable. Los luchadores juveniles deben levantarse más temprano, alrededor de las 5 am, para entrenar, mientras que los *sekitori* pueden comenzar alrededor de las 7 am. Cuando los *sekitori* están entrenando, los luchadores juveniles pueden tener tareas que hacer, como ayudar a cocinar el almuerzo, limpiar y preparar baños, sostener la toalla de un *sekitori* o limpiarle el sudor. La jerarquía de clasificación se conserva para el orden de precedencia al bañarse después del entrenamiento y al almorzar.

A los luchadores normalmente no se les permite desayunar y se espera que tomen una *siesta* después de un gran almuerzo. El tipo más común de almuerzo que se sirve es la comida de sumo tradicional de *chankonabe*, que consiste en un estofado a fuego lento de varias carnes y verduras cocinadas en la mesa, y generalmente se come con arroz. Este régimen de no desayunar y un gran almuerzo seguido de un sueño, tiene como objetivo ayudar a los luchadores a aumentar mucho de peso para competir de manera más efectiva.

Por la tarde, los luchadores juveniles nuevamente suelen tener tareas de limpieza u otras tareas, mientras que sus contrapartes *sekitori* pueden relajarse o lidiar con problemas laborales relacionados con sus clubes de fans. Los luchadores más jóvenes también asisten a clases, aunque su educación difiere del plan de estudios típico de sus compañeros que no son de sumo. Por la noche, *los sekitori* pueden salir con sus patrocinadores, mientras que los luchadores juveniles generalmente se quedan en casa en el establo, a menos que vayan a acompañar al jefe de cuadra o a un *sekitori* como su *tsukebito* (sirviente) cuando está fuera. Convertirse en *tsukebito* para un miembro mayor del establo es un deber típico. Un *sekitori* tiene un número de *tsukebito*, dependiendo del tamaño del establo o en algunos casos dependiendo del tamaño del *sekitori*. A los luchadores junior se les asignan las tareas más mundanas, como limpiar el establo, hacer mandados e incluso lavar o masajear a los *sekitori excepcionalmente grandes, mientras que solo los tsukebito* senior acompañan al *sekitori* cuando sale.

A los *sekitori* se les da su propia habitación en el establo, o pueden vivir en sus propios apartamentos, al igual que los luchadores casados; los luchadores juveniles duermen en dormitorios comunales. Así, el mundo del luchador de sumo se divide ampliamente entre los luchadores junior, que sirven, y los *sekitori*, que son servidos. La vida es especialmente dura para los reclutas, a quienes se les suelen asignar los peores trabajos, y la tasa de abandono en esta etapa es alta.

Los efectos negativos para la salud del estilo de vida del sumo pueden hacerse evidentes más adelante en la vida. Los luchadores de sumo tienen una esperanza de vida de entre 60 y 65 años, más de 20 años menos que el hombre japonés promedio, ya que la dieta y el deporte afectan el cuerpo del luchador. Muchos desarrollan diabetes tipo 2 o presión arterial alta, y son propensos a ataques cardíacos debido a la enorme cantidad de masa corporal y grasa que acumulan. La ingesta excesiva de alcohol puede conducir a problemas hepáticos y el estrés en las articulaciones debido a su exceso de peso puede causar artritis. Recientemente, los estándares de aumento de peso se están volviendo menos estrictos, en un esfuerzo por mejorar la salud general de los luchadores.

Salarios

A partir de 2018, las cifras de salarios mensuales (en yenes japoneses) para las dos divisiones principales fueron:

- *Yokozuna*: 3 millones de yenes, alrededor de 26.500 dólares estadounidenses
- *Ozeki*: 2,5 millones de yenes, unos 22.000 dólares estadounidenses
- *San'yaku*: 1,8 millones de yenes, unos 16.000 dólares estadounidenses
- *Maegashira*: 1,4 millones de yenes, unos 12.500 dólares estadounidenses

- *Jūryō*: 1,1 millones de yenes, alrededor de 9500 dólares estadounidenses

Los luchadores por debajo de la segunda división más alta, que se consideran aprendices, reciben solo una asignación bastante pequeña en lugar de un salario.

Además del salario básico, los luchadores *de sekitori* también reciben ingresos de bonificación adicionales, llamados *mochikyūkin*, seis veces al año (una vez en cada torneo o *basho*) según el desempeño acumulado en su carrera hasta la fecha. Esta bonificación aumenta cada vez que el luchador obtiene un *kachikoshi* (los *kachikoshi* más grandes dan aumentos más grandes). También se otorgan aumentos especiales en este bono por ganar el campeonato de primera división (con un aumento extra grande por una victoria de campeonato "perfecta" sin derrotas o zenshō-yusho), y también por obtener una estrella de oro o *kinboshi* (una sorpresa de un *yokozuna* por un *maegashira*).

Los luchadores de San'yaku también reciben una asignación de torneo adicional relativamente pequeña, según su rango, y *los yokozuna* reciben una asignación adicional cada dos torneos, asociada con la fabricación de un nuevo cinturón *tsuna que se usa en la ceremonia de ingreso al ring.*

Yokozuna Asashōryū realizando el distintivo *dohyō-iri* de su rango

Además, se otorga un premio en metálico al ganador de cada campeonato de división, que aumenta de 100.000 yenes por una victoria *jonokuchi* hasta 10 millones de yenes por ganar la primera división. Además de los premios por un campeonato, los luchadores de la división superior que den una actuación excepcional a los ojos de un panel de jueces también pueden recibir uno o más de los tres premios especiales (el sanshō), que tienen un valor de 2 millones de yenes cada *uno*.

Los combates individuales de la primera división también pueden ser patrocinados por empresas, y el premio en metálico resultante se llama *kenshōkin*. Para los combates que involucran a *yokozuna* y *ōzeki*, la cantidad de patrocinadores puede ser bastante grande, mientras que, para los enfrentamientos de menor rango, ningún patrocinador de combate puede estar activo a menos que uno de los luchadores sea particularmente popular, o a menos que una compañía tenga una política de patrocinar todos sus enfrentamientos. A partir de 2019, un solo patrocinio costaba 70.000 yenes, con 60.000 yenes para el ganador de la pelea y 10.000 yenes deducidos por la Asociación de Sumo de Japón por costos y tarifas. Inmediatamente después del combate, el ganador recibe un sobre del árbitro con la mitad de su parte del patrocinio, mientras que la otra mitad se deposita en un fondo para su jubilación. No se otorgan premios en metálico por combates decididos por un *fusenshō* o pérdida de la victoria.

Sumo amateur

El sumo también se practica como deporte amateur en Japón, con participantes en la universidad, la escuela secundaria, la escuela primaria o trabajadores de empresas en equipos de trabajo. También se llevan a cabo torneos abiertos de aficionados. El deporte en este nivel se despoja de la mayor parte de la ceremonia. La mayoría de los nuevos integrantes del sumo profesional son graduados de secundaria con poca o ninguna experiencia previa, pero el número de luchadores con experiencia universitaria en el deporte ha ido en aumento en las últimas décadas. *El International Herald Tribune* informó sobre esta tendencia en noviembre de 1999, cuando más de un tercio de los luchadores en las dos divisiones superiores eran graduados universitarios. Universidad Nippon Sport Science y La Universidad de Nihon son las universidades que han producido la mayor cantidad de luchadores de sumo profesionales. Este último produjo a Hiroshi Wajima, quien en 1973 se convirtió en el primer y sigue siendo el único luchador con antecedentes universitarios en llegar a *yokozuna*.

Los luchadores aficionados más exitosos (generalmente campeones universitarios) pueden ingresar al sumo profesional en *makushita* (tercera división) o *sandanme* (cuarta división) en lugar de desde el fondo de la

escala. Estos rangos se denominan *makushita tsukedashi* y *sandanme tsukedashi*, y actualmente son equivalentes a *makushita* 10, *makushita* 15 o *sandanme* 100 según el nivel de éxito amateur alcanzado. Todos los atletas aficionados que ingresan a las filas profesionales deben tener menos de 23 años para cumplir con la entrada, excepto aquellos que califican para *makushita tsukedashi* o *sandanme tsukedashi*, que pueden tener hasta 25 años.

La Federación Internacional de Sumo se estableció para fomentar el desarrollo del deporte en todo el mundo, incluida la celebración de campeonatos internacionales. Un objetivo clave de la federación es que el sumo sea reconocido como deporte olímpico. En consecuencia, los torneos de aficionados se dividen en categorías de peso (hombres: peso ligero hasta 85 kg (187 lb), peso medio hasta 115 kg (254 lb), peso pesado más de 115 kg (254 lb) y peso abierto (entrada sin restricciones), y incluyen competencias para luchadoras (peso ligero hasta 65 kg (143 lb), peso mediano hasta 80 kg (180 lb), peso pesado más de 80 kg (180 lb) y peso abierto).

Los clubes de sumo amateur están ganando popularidad en los Estados Unidos, y las competiciones se llevan a cabo regularmente en las principales ciudades del país. El US Sumo Open, por ejemplo, se llevó a cabo en el Centro de Convenciones de Los Ángeles en 2007 con una audiencia de 3000 personas. El deporte ha sido popular durante mucho tiempo en la costa oeste y en Hawái, donde ha jugado un papel en los festivales de las comunidades étnicas japonesas. Ahora, sin embargo, el deporte ha crecido más allá de la esfera de la diáspora japonesa y los atletas provienen de una variedad de orígenes étnicos, culturales y deportivos.

El sumo amateur es particularmente fuerte en Europa. Muchos atletas llegan al deporte con experiencia en judo, lucha libre u otros deportes de lucha como el sambo. Algunos atletas de Europa del Este han tenido suficiente éxito como para ser reclutados para el sumo profesional en Japón, al igual que sus homólogos aficionados japoneses. El más notable de ellos hasta la fecha es el búlgaro Kotoōshū, que es el luchador extranjero de más alto rango que anteriormente era un atleta de sumo aficionado.

Brasil es otro centro de sumo amateur, introducido por inmigrantes japoneses que llegaron durante la primera mitad del siglo XX. El primer torneo brasileño de sumo se llevó a cabo en 1914. El sumo echó raíces en los centros de inmigrantes en el sur de Brasil, especialmente en São Paulo, que ahora alberga la única instalación de entrenamiento de sumo especialmente construida fuera de Japón. A partir de la década de 1990, las organizaciones de sumo brasileñas hicieron un esfuerzo por interesar a los brasileños sin ascendencia japonesa en el deporte y, a mediados de la década de 2000, se estima que el 70% de los participantes provenían de fuera de la comunidad japonesa-brasileña. Brasil es también un centro para el sumo femenino. Un pequeño número de luchadores brasileños han hecho la transición al sumo profesional en Japón, incluidos Ryūkō Gō y Kaisei Ichirō.

Ropa

Fuera de los torneos y las prácticas, en la vida diaria, los luchadores de sumo deben usar ropa tradicional japonesa. Deben usar estas ropas tradicionales todo el tiempo en público. Lo que pueden usar en público también está determinado por el rango. Los luchadores de menor calificación deben usar un *yukata* en todo momento, incluso en invierno, donde los luchadores de mayor calificación tienen más opciones en lo que se ponen.

- El mawashi

En sumo, un *mawashi* (廻し) es el taparrabos que usan *los rickshaw* (luchadores de sumo) durante el entrenamiento o la competencia. Los luchadores profesionales de rango superior usan un *keshō-mawashi* como parte de la ceremonia de entrada al ring o *dohyō-iri*.

Para los mejores *rikishi* profesionales, está hecho de seda y viene en una variedad de colores. Mide aproximadamente 30 pies (9 m) de largo sin envolver, aproximadamente 2 pies (0,6 m) de ancho y pesa alrededor de 8 a 11 libras (4 a 5 kg). Se envuelve varias veces alrededor del *rikishi* y se sujeta en la espalda con un gran nudo. Una serie de frondas de seda rígidas del mismo color llamadas *sagari* se insertan en la parte delantera del *mawashi*. Su número varía del 13 al 25, y siempre es un número impar. Marcan la única parte del *mawashi* a la que es ilegal agarrarse: la parte vertical que cubre la ingle del sumotori, y si se caen durante la competencia, el *gyōji* (árbitro) los arrojará del ring en la primera oportunidad.

A veces, un *rikishi* puede usar su *mawashi* de tal manera que le dé alguna ventaja sobre su oponente. Puede usarlo suelto para que sea más difícil lanzarlo, o puede envolverlo con fuerza y salpicarlo con un poco de agua para ayudar a evitar que su oponente lo agarre bien. Su elección dependerá del tipo de técnicas que prefiera emplear en sus

combates. Por lo tanto, un luchador que prefiere el cinturón de sumo generalmente lo usará más suelto, mientras que aquellos que prefieren las técnicas de empuje tenderán a usar el *mawashi* más apretado.

Muchos *rikishi* son supersticiosos y cambiarán el color de su *mawashi* para cambiar su suerte. A veces, un mal desempeño hará que cambien de color para el próximo torneo, o incluso durante un torneo, en un intento de cambiar su suerte para mejor. Un ejemplo de esto lo hizo Ōnoshō durante el torneo de julio de 2020, cuando, tras varias derrotas seguidas, decidió cambiar de carmesí a gris oscuro.

Rikishi solo usa el *mawashi* de seda durante los combates competitivos, ya sea durante los torneos de clasificación o las exhibiciones itinerantes. Durante el entrenamiento, se usa un pesado *mawashi* de algodón. Para *los rikishi* senior en las dos divisiones superiores (los llamados *sekitori*), este cinturón es de color blanco y se usa con un extremo distintivamente enrollado en la parte delantera. *Sagari* no se usan durante el entrenamiento.

Sekitori en entrenamiento de algodón blanco

Los rikishi clasificados en las divisiones inferiores visten un *mawashi* de algodón negro tanto para entrenar como para competir. En competición, *se insertan sagari* de algodón en el cinturón, pero estos no se endurecen.

Se espera que los luchadores de sumo aficionados usen un *mawashi* de algodón blanco sin los lazos que se otorgan a la vestimenta de entrenamiento de los profesionales senior.

Si el *mawashi* de un luchador se sale durante un combate de torneo, se lo descalifica automáticamente. Esto es extremadamente raro, pero ocurrió en mayo de 2000, cuando *el mawashi* del luchador *sandanme* Asanokiri se salió durante un combate con Chiyohakuhō. Sin embargo, durante la mayor parte de la historia del sumo, se consideró irrelevante si el *mawashi* de un luchador se quitó o no durante un combate, y la política de descalificación solo entró en vigor cuando Japón comenzó a adoptar actitudes europeas hacia la desnudez.

Los luchadores de las dos divisiones superiores, *makuuchi* y *jūryō*, pueden usar un segundo *keshō-mawashi* ceremonial durante la ceremonia de entrada al ring. El 'cinturón' de seda se abre en un extremo en un gran delantal que suele estar muy bordado y con borlas gruesas en la parte inferior. El *keshō-mawashi* puede publicitar los productos de un patrocinador del *rikishi* (por ejemplo, *el ōzeki* búlgaro Kotoōshū fue patrocinado por una marca japonesa de yogur, "Bulgaria", que se exhibió de manera destacada en el frente de su *keshō-mawashi*) o ser un regalo de uno de los grupos de apoyo del *rikishi. Alternativamente, algunos rikishi* nacidos en el extranjero (como Takanoyama, nacido en la República Checa) llevan su bandera nacional en su *keshō-mawashi*. *Los rikishi* populares pueden recibir muchos de estos *keshō-mawashi*.

Luchador del período Edo en *keshō-mawashi*

Yokozuna tiene conjuntos a juego de tres *keshō-mawashi*, dos de los cuales son usados por sus "asistentes" de luchador (su *tachimochi* y *tsuyuharai*) durante su ceremonia de entrada al ring.

En el período Edo, el *keshō-mawashi también sirvió como mawashi* de lucha del luchador. Sin embargo, a medida que los delantales se vuelven más ornamentados, eventualmente las dos funciones se dividieron. En este período, los luchadores normalmente estaban patrocinados por *daimyō* feudal o señores supremos, cuyo escudo de clan aparecería en el *keshō-mawashi*.

Luchadores de sumo modernos en la ceremonia de entrada al ring de la división superior, vistiendo *keshō-mawashi*

- El chonmage

El *chonmage* (丁髷) es un tipo de corte de pelo tradicional japonés con moño que usan los hombres. Se asocia más comúnmente con el período Edo (1603–1867) y los samuráis, y en tiempos más recientes con los luchadores de sumo. Originalmente era un método de usar el cabello para sostener un casco samurai kabuto sobre la cabeza en la batalla, y se convirtió en un símbolo de estatus entre la sociedad japonesa.

En un chonmage tradicional del período Edo, se afeita la parte superior de la cabeza. El cabello restante fue aceitado y encerado antes de ser atado en una pequeña cola doblada sobre la parte superior de la cabeza en el característico moño.

Los orígenes del *chonmage* se remontan al período Heian. Durante este período, los aristócratas usaban gorras especiales como coronas como parte de su vestimenta oficial. Para asegurar la corona en su lugar, el cabello se ataba cerca de la parte posterior de la cabeza.

Un samurái del siglo XIX con un *chonmage*

Entre la década de 1580 (hacia el final del período de los Reinos Combatientes, 1467-1615) y la década de 1630 (el comienzo del período Edo, 1603-1867), las actitudes culturales japonesas hacia el cabello de los hombres cambiaron; donde una cabeza llena de cabello y una barba habían sido valoradas como un signo de masculinidad en la era militarista anterior, en el período de paz subsiguiente, esto cambió gradualmente hasta que una barba y una coronilla sin afeitar se consideraron bárbaras y resistentes a la paz, resultado de dos siglos de guerra civil, cambio también se hizo cumplir durante la invasión japonesa de Joseon (1592-1598), donde algunos comandantes japoneses obligaron a los coreanos sometidos a afeitarse la cabeza con este peinado, como método para convertir sus identidades a las de los japoneses.

Una coronilla afeitada (el *sakayaki*) pasó a ser un requisito de las clases de samuráis a principios del período Edo, y en la década de 1660, a todos los hombres, plebeyos o samuráis, se les prohibió llevar barba, y el sakayaki se

consideró *obligatorio*. Ronin, samuráis que no servían a un Señor, no estaban obligados a afeitarse la cabeza. Esto se convirtió en una manera fácil de identificar a esos hombres.

Bajo la Restauración Meiji, las prácticas de las clases samurái, consideradas feudales e inadecuadas para los tiempos modernos tras el final del *sakoku* en 1853, dieron como resultado una serie de edictos destinados a "modernizar" la apariencia de los hombres japoneses de clase alta. Con el Edicto Dampatsurei de 1871 emitido por el emperador Meiji durante la era Meiji temprana, los hombres de las clases samuráis se vieron obligados a cortarse el pelo, abandonando efectivamente el *chonmage*.

Una barbería japonesa en el siglo XIX

Un luchador de sumo moderno con un *chonmage al estilo "ginkgo"*

Los kimarite

Kimarite (決まり手) es la técnica utilizada en el sumo por un *rikishi* (luchador) para ganar un combate. Lo decide o anuncia oficialmente el *gyōji* (árbitro) al final del combate, aunque los jueces pueden modificar esta decisión. Los registros de *kimarite* se mantienen luego con fines estadísticos.

La Asociación Japonesa de Sumo (JSA) ha reconocido oficialmente 82 técnicas de este tipo desde 2001, con cinco también reconocidas como no técnicas ganadoras. Sin embargo, solo alrededor de una docena de estos son utilizados con frecuencia y regularidad por *los rikishi*.

Todavía se puede ganar un combate de sumo incluso sin *kimarite*, en virtud de la descalificación debido a un *kinjite* (falta), como golpear con el puño cerrado.

- Técnicas básicas

Abisetaoshi

Abisetaoshi (浴びせ倒し, "fuerza hacia atrás") es una *kimarite* básica raramente utilizadaque empuja al oponente contra el suelo primero inclinándose hacia adelante mientras lucha.

Oshidashi

Oshidashi (押し出し, "empuje frontal") es una *kimarite* básica que requiere empujar al oponente fuera del ring usando los brazos, sin sostener su *mawashi* (cinturón) ni extender los brazos.

Oshitaoshi

Oshitaoshi (押し倒し, "empuje frontal hacia abajo") es similar a un *oshidashi*, excepto que el oponente cae (en lugar de ponerse de pie).

Tsukidashi

Tsukidashi (突き出し, "empuje frontal hacia afuera") es una *kimarite* básicaque usa una sola o una serie de empujones de mano para obligar al oponente a salir del ring.

Tsukitaoshi

Tsukitaoshi (突き倒し, "empuje frontal hacia abajo") es similar a un *tsukidashi*, excepto que el oponente cae (en lugar de ponerse de pie).

Yorikiri

Yorikiri utilizado como *kimarite*

Yorikiri (寄り切り, "forcejeo frontal externo") es un *kimarite* básico en el que el *rikishi* mantiene el contacto físico con su oponente, generalmente agarrando su *mawashi*, y obligándolo continuamente a salir del ring.

Yoritaoshi

Yoritaoshi (寄り倒し, "aplastamiento frontal") es similar a un *yorikiri*, excepto que el oponente cae fuera del ring como resultado (en lugar de ponerse de pie), aplastándolo efectivamente.

- Técnicas con las piernas

Las técnicas de zancadilla (掛け手, *kakete*) son *kimarite* donde el *rikishi* gana el combate tropezando o agarrando la pierna de su oponente fuera del ring.

Ashitori

Ashitori (足取り, "golpe de pierna") es un *kimarite* en el que el *rikishi* agarra una de las piernas de su oponente, lo que resulta en una pérdida de equilibrio, lo que permite que el *rikishi* lo obligue a salir del ring.

Chongake

Chongake (ちょん掛け, "tirar del gancho del talón") es una *kimarite* en la que el *rikishi* hace tropezar a su oponente a través de uno de sus talones usando su propio talón, lo que resulta en una pérdida de equilibrio y obliga a su oponente a caer de espaldas primero.

Kawazugake

Kawazugake (河津掛け, "contraataque con gancho hacia atrás") es un *kimarite* en el que el *rikishi* envuelve su pierna alrededor de la pierna del oponente del lado opuesto y lo hace caer hacia atrás mientras agarra la parte superior de su cuerpo.

Kekaeshi

Kekaeshi (蹴返し, "barrido menor del pie interior") es una *kimarite* que implica patear el interior del pie del oponente. Esto suele ir acompañado de un tirón rápido que hace que el oponente pierda el equilibrio y caiga.

Ketaguri

Ketaguri (蹴手繰り, "tirar hacia adentro del tobillo") es una *kimarite* en la que, directamente después del *tachi-ai*, el atacante patea las piernas del oponente hacia afuera y lo empuja o lo tuerce hacia el *dohyō*.

Kirikaeshi

Kirikaeshi (切り返し, "giro de rodilla girando hacia atrás") es una *kimarite* en la que el atacante coloca su pierna detrás de la rodilla del oponente y, mientras gira al oponente hacia los lados y hacia atrás, lo barre sobre la pierna del atacante y lo tira hacia abajo.

Komatasukui

Komatasukui (小股掬い, "caída del cuerpo sobre el muslo") es una *kimarite* en la que un oponente responde a un lanzamiento y coloca su pierna hacia adelante para equilibrarse, agarrando la parte inferior del muslo y levantándola, arrojando al oponente hacia abajo.

Kozumatori

Kozumatori (小褄取り, "tobillera") es una *kimarite* en la que un atacante levanta el tobillo del oponente desde el frente y lo hace caer.

Mitokorozema

Mitokorozeme (三所攻め, "triple ataque forzado") es un triple ataque. Envolviendo una pierna alrededor de la del oponente (*inside leg trip*), agarrando la otra pierna detrás del muslo y empujando la cabeza contra el pecho del oponente, el atacante lo empuja hacia arriba y lo saca de la superficie, luego lo tira hacia abajo sobre su espalda.

Esta es una técnica muy rara, utilizada por primera vez en la era moderna por Mainoumi Shūhei, quien la usó dos o tres veces a principios de la década de 1990 (oficialmente dos veces, en una tercera ocasión la mayoría de los observadores consideró que su victoria era un *mitokorozema,* pero fue oficialmente juzgado un *uchigake*).

Esta técnica fue utilizada en una victoria de Ishiura contra Nishikigi el día 8 (domingo 17 de noviembre de 2019) del Fukuoka Basho (Torneo de Sumo), por primera vez en *makuuchi* desde Mainoumi en 1993.

Nimaigeri

Nimaigeri (二枚蹴り, "giro hacia abajo con patadas en el tobillo") es una *kimarite* en la que el atacante patea a un oponente desequilibrado en la parte exterior del pie de su pierna de pie y luego lo arroja a la superficie.

Omata

Ōmata (大股, "caída del cuerpo con pala del muslo") es una *kimarite* en la que, cuando el oponente escapa de un *komatsukui* extendiendo el otro pie, el atacante cambia para levantar el otro pie desequilibrado del oponente y lo tira hacia abajo.

Sotogake

Sotogake (外掛, "viaje con la pierna exterior") es una *kimarite* en la que el atacante envuelve su pantorrilla alrededor de la pantorrilla del oponente desde el exterior y lo empuja hacia atrás.

El ex campeón de peso semipesado de la UFC, Lyoto Machida, con experiencia en sumo, ha utilizado con éxito esto varias veces en el transcurso de su carrera en las artes marciales mixtas.

Sotokomata

Sotokomata (外小股, "caída del cuerpo sobre el muslo") es una *kimarite en la que,* directamente después de que el oponente evita un *nage* o *un hikkake*, el atacante agarra el muslo del oponente desde afuera, lo levanta y lo arroja hacia abajo.

Susoharai

Susoharai (裾払い, "barrido del pie trasero") es una *kimarite* en la que, directamente después de que el oponente evita un *nage* o *un hikkake, un atacante clava la rodilla debajo del muslo del oponente y lo empuja hacia la superficie.*

Susotori

Susotori (裾取り, "agarre de tobillo") es una *kimarite* en la que, inmediatamente después de que el oponente evita a un *nage*, un atacante agarra el tobillo del oponente y lo tira hacia la superficie.

Tsumatori

Tsumatori (褄取り, "golpe trasero") es una *kimarite* en la que, cuando el oponente pierde el equilibrio hacia el frente (o se mueve hacia adelante), el atacante agarra la pierna y tira de ella hacia atrás, asegurando así que el oponente caiga al suelo.

Uchigake

Uchigake (内掛け, "viaje con la pierna interna") se realiza envolviendo la pantorrilla alrededor de la pantorrilla del oponente desde adentro y obligándolo a acostarse boca arriba.

Watashikomi

Watashikomi (渡し込み, "empuje hacia abajo para agarrar el muslo") se realiza agarrando la parte inferior del muslo o la rodilla del oponente con una mano y empujando con el otro brazo, lo que obliga al oponente a salir o bajar.

- Lanzamientos

Las técnicas de lanzamiento (投げ手, *nagete*) son *kimarite* donde el *rikishi* gana el combate lanzando a su oponente al *dohyō* o fuera del ring.

Ipponzeoi

Ipponzeoi (一本背負い, "lanzamiento de hombro con un solo brazo") es una *kimarite* en la que, mientras se mueve hacia atrás hacia un lado, el oponente es empujado más allá del atacante y fuera del ring agarrando y tirando de su brazo con ambas manos.

Kakenage

Kakenage (掛け投げ, "lanzamiento de la parte interna del muslo en gancho") se realiza levantando el muslo del oponente con la pierna, mientras se agarra al oponente con ambos brazos y luego se arroja al suelo al oponente desequilibrado.

Koshina

Koshinage (腰投げ, "lanzamiento de cadera") se realiza agachándose y tirando del oponente sobre la cadera del atacante, luego arrojando al oponente al suelo sobre su espalda.

Kotenage

Kotenage (小手投げ, "lanzamiento de llave de brazo") es una *kimarite* en la que el atacante envuelve su brazo alrededor del brazo extendido del oponente (差し手 - *brazo de agarre*), luego arroja al oponente al suelo sin tocar su *mawashi*. Una técnica común.

Kubinage

Kubinage (首投げ, "lanzamiento de llave de cabeza") se realiza cuando el atacante envuelve la cabeza (o el cuello) del oponente en sus brazos y lo arroja hacia abajo.

Nichonage

Nichōnage (二丁投げ, "lanzamiento de caída del cuerpo") se realiza extendiendo la pierna derecha (izquierda) alrededor de la parte exterior de la rodilla derecha (izquierda) del oponente, barriendo así ambas piernas de la superficie y arrojándolo hacia abajo.

Shitatedashinage

Shitatedashinage (下手出し投げ, "tirar de la axila") se realiza cuando el atacante extiende su brazo debajo del brazo del oponente para agarrar el *mawashi* del oponente mientras arrastra al oponente hacia adelante y/o hacia un lado, arrojándolo al suelo.

Shitatenage

Shitatenage (下手投げ, "lanzamiento por la axila") es un *kimarite* en la que el atacante extiende su brazo por debajo del brazo del oponente para agarrar el *mawashi* del oponente y gira hacia los lados, empujando al oponente hacia abajo y arrojándolo al suelo.

Sukuinage

Sukuinage (掬い投げ, "lanzamiento de brazo sin cinturón") es realizado por el atacante extendiendo su brazo debajo de la axila del oponente y cruzando su espalda mientras gira hacia un lado, forzando al oponente hacia adelante y arrojándolo al suelo sin tocar el mawashi (lanzamiento de *brazo* sin *cinturón*).

Tsukaminage

Tsukaminage (つかみ投げ, "lanzamiento de elevación") es una técnica en la que el atacante agarra el *mawashi* del oponente y levanta su cuerpo de la superficie, jalándolos en el aire más allá del atacante y arrojándolos hacia abajo.

Azumafuji vence a Tochinishiki por *uwatenage*

Uwatedashinage

Uwatedashinage (上手出し投げ, "tirar por encima del brazo") se ejecuta cuando el atacante extiende su brazo sobre el brazo/espalda del oponente para agarrar el *mawashi* del oponente mientras tira de él hacia el suelo.

Uwatenage

Uwatenage (上手投げ, "lanzamiento por encima del brazo") se realiza cuando el atacante extiende su brazo sobre el brazo del oponente para agarrar el *mawashi* del oponente y arrojarlo al suelo mientras gira hacia un lado.

Yaguranage

*Yaguranage (*櫓投げ*, "lanzamiento del muslo interno") es una técnica realizada por ambos luchadores agarrando el mawashi* del otro, empujando la pierna de uno debajo de la ingle del oponente, levantándolos de la superficie y luego arrojándolos de lado.

- Giros hacia abajo

Las técnicas Twist Down (捻り手, *hinerite*) son *kimarite* donde el *rikishi* gana el combate lanzando a un oponente o haciéndolo caer a través de un movimiento giratorio.

Amiuchi

Amiuchi (網打ち, "el lanzamiento del pescador") es un lanzamiento con ambos brazos tirando del brazo del oponente, haciendo que el oponente caiga hacia adelante. Se llama así porque se asemeja a la técnica tradicional japonesa para lanzar redes de pesca.

Gasshohineri

Gasshōhineri (合掌捻り, "giro hacia abajo con la mano entrelazada") se realiza *con* ambas manos entrelazadas alrededor de la espalda del oponente, girando al oponente hacia los lados. Ver *Tokkurinage*.

Harimanage

El Harimanage (波離間投げ, "lanzamiento del cinturón hacia atrás") se logra cuando, alcanzando la espalda del oponente y agarrando su *mawashi*, el oponente es empujado hacia el frente o al lado del atacante.

Kainahineri

Kainahineri (腕捻り, "giro hacia abajo del brazo con dos manos") se realiza envolviendo ambos brazos alrededor del brazo extendido del oponente y obligándolo a bajar al *dohyō* a través del hombro. (Similar al *tottari*, pero el cuerpo está posicionado de manera diferente)

Katasukashi

Katasukashi (肩透かし, "bajar por debajo del hombro") es una técnica en la que el atacante envuelve sus manos alrededor del brazo del oponente, agarrando el hombro del oponente y obligándolo a bajar.

Kotehineri

Kotehineri (小手捻り, "bloqueo del brazo girado hacia abajo") se llama cuando gira el brazo del oponente hacia abajo, provocando una caída.

Kubihineri

Kubihineri (首捻り, "lanzamiento con torsión de cabeza") se realiza girando la cabeza o el cuello del oponente hacia abajo, provocando una caída.

Makiotoshi

Makiotoshi (巻き落とし, "girar hacia abajo") se logra cuando, reaccionando rápidamente a las acciones de un oponente, gira el cuerpo desequilibrado del oponente hacia el *dohyō* sin agarrar el *mawashi*.

Osakate

Ōsakate (大逆手, "lanzamiento por encima del brazo con torsión hacia atrás") es una kimarite en la que el atacante toma el brazo del oponente extendido sobre el brazo y gira el brazo hacia abajo, mientras agarra el cuerpo del oponente y lo lanza en la misma dirección que el brazo.

Sabaori

Sabaori (鯖折り, "fuerza hacia abajo hacia adelante") se realiza agarrando el *mawashi* del oponente mientras tira hacia afuera y hacia abajo, forzando las rodillas del oponente hacia el *dohyō*.

Sakatottari

Sakatottari (逆とったり, "lanzamiento bloqueando el brazo") es envolver un brazo alrededor del brazo extendido del oponente mientras agarra la muñeca del oponente con la otra mano, girando y forzando al oponente hacia abajo (podría considerarse un "anti-tottari").

Shitatehineri

Shitatehineri (下手捻り, "lanzamiento con giro bajo el brazo") es una *kimarite* en la que un *rikishi* extiende un brazo por debajo del brazo del oponente para agarrar el *mawashi* y luego tira del *mawashi* hacia abajo hasta que el oponente cae o toca el dohyō con la *rodilla*.

Sotomusō

Sotomusō (外無双, "giro hacia abajo con apoyo del muslo externo") es una técnica que utiliza la mano izquierda (derecha) para agarrar la parte externa de la rodilla derecha (izquierda) del oponente y girar al oponente sobre la rodilla izquierda (derecha).

Tokkurinage

El tokkurinage (徳利投げ, "torsión de la cabeza con dos manos hacia abajo") se ejecuta agarrando el cuello o la cabeza del oponente con ambas manos y girándolo hacia abajo hasta el *dohyō*.

Tottari

Tottari (とったり, "lanzamiento con barra de brazo") se realiza envolviendo ambos brazos alrededor del brazo extendido del oponente y forzándolo hacia adelante hasta el *dohyō*.

Tsukiotoshi

Tsukiotoshi (突き落とし, "empujar hacia abajo") se logra girando al oponente hacia el *dohyō* forzando los brazos en la parte superior del torso del oponente, fuera de su centro de gravedad.

Uchimusō

Uchimusō (内無双, "giro hacia abajo con apoyo del muslo interno") es una técnica que usa la mano izquierda (derecha) para agarrar la parte externa de la rodilla izquierda (derecha) del oponente y girar al oponente hacia abajo.

Uwatehineri

Uwatehineri (上手捻り, "lanzamiento con giro por encima del brazo") se realiza extendiendo el brazo sobre el brazo del oponente para agarrar el *mawashi*, luego tirando del *mawashi* hacia abajo hasta que el oponente cae o toca el *dohyō* con la rodilla.

Zubuner

Zubuneri (ずぶねり, "lanzamiento de pivote de cabeza") se llama cuando la cabeza se usa para empujar a un oponente hacia abajo durante un *hineri.*

- Caídas hacia atrás

Las técnicas de caída del cuerpo hacia atrás (反り手, *sorite*) son *kimarite* donde el *rikishi* gana el combate lanzando a un oponente o forzándolo hacia atrás.

Izori

Izori (居反り, "caída del cuerpo hacia atrás") es una técnica en la que, sumergiéndose bajo la carga del oponente, el atacante agarra detrás de una o ambas rodillas del oponente, o su mawashi, y las tira hacia arriba y hacia *atrás*.

Kakezori

Kakezori (掛け反り, "caída del cuerpo con gancho hacia atrás") se realiza poniendo la cabeza debajo del brazo y el cuerpo extendidos del oponente, y forzando al oponente hacia atrás sobre las piernas.

Shumokuzori

Shumokuzori (撞木反り, "caída de martillo de campana") es una técnica que se lleva a cabo en la misma posición que un *tasukizori*, pero el luchador se lanza hacia atrás, asegurando así que su oponente aterrice primero debajo de él. El nombre se deriva de la similitud con la forma de los martillos de campana japoneses.

Sototasukizori

Ura (rosa) realizando *tasukizori* contra Amakaze (azul) en enero de 2017; el primero en la división Juryo y el primero en 65 años en sumo profesional

Sototasukizori (外たすき反り, "caída del cuerpo hacia atrás y hacia atrás") es una técnica en la que, con un brazo alrededor del brazo del oponente y un brazo alrededor de la pierna del oponente, uno levanta a su oponente y lo lanza hacia los lados y hacia atrás.

Tasukizori

Tasukizori (たすき反り, "caída de la cuerda del kimono") se realiza con un brazo alrededor del brazo del oponente y un brazo alrededor de la pierna del oponente, levantando al oponente perpendicularmente sobre los hombros y arrojándolo hacia abajo. El nombre hace referencia a *los tasuki*, las cuerdas que se usan para atar las mangas del *kimono* japonés tradicional.

Tsutaezori

Tsutaezori (伝え反り, "caída del cuerpo hacia adelante de la axila") se ejecuta moviendo el brazo extendido del oponente y girando al oponente detrás de la espalda y hacia abajo hasta el *dohyō*.

- Técnicas especiales

Las técnicas especiales (特殊技, *tokushūwaza*) son *kimarite* donde el *rikishi* gana el combate con técnicas fuera de las categorías anteriores.

Hatakikomi

Hatakikomi

Hatakikomi (叩き込み, "bofetada") es golpear el hombro, la espalda o el brazo del oponente y obligarlo a caer hacia adelante tocando la arcilla.

Hikiotoshi

Hikiotoshi (引き落とし, "tirar de la mano hacia abajo") tira del hombro, brazo o *mawashi* del oponente y lo obliga a caer hacia adelante tocando la arcilla.

Hikkake

Hikkake (引っ掛け, "fuerza de agarre del brazo") es una técnica en la que, mientras se mueve hacia atrás hacia un lado, el oponente es empujado más allá del atacante y fuera del dohyō agarrando y tirando de su brazo con ambas *manos*.

Kimedashi

Kimedashi (極め出し, "fuerza de bloqueo del brazo") se realiza inmovilizando los brazos y los hombros del oponente con los brazos y obligándolo a salir del *dohyō*.

Kimetaoshi

Kimetaoshi (極め倒し, "fuerza de bloqueo del brazo hacia abajo") es una técnica que se ejecuta inmovilizando los brazos y los hombros del oponente con los brazos y obligándolo a bajar.

Okuridashi

Okuridashi (送り出し, "empuje trasero hacia afuera") es una *kimarite* en la que uno empuja a un oponente desequilibrado fuera del *dohyō* por detrás.

Okurigake

Okurigake (送り掛け, "tropezar con la pierna trasera") es hacer tropezar con el tobillo de un oponente desde atrás.

Okurihikiotoshi

Okurihikiotoshi (送り引き落とし) es una técnica en la que un *rikishi* derriba a un oponente por detrás.

Okurinage

Okurinage (送り投げ, "lanzamiento trasero hacia abajo") es lanzar a un oponente desde atrás.

Okuritaoshi

Okuritaoshi (送り倒し, "empuje hacia abajo") se logra derribando a un oponente por detrás.

Okuritsuridashi

Okuritsuridashi (送り吊り出し, "levantar la parte trasera") ocurre cuando uno levanta al oponente con su *mawashi* por detrás y lo arroja fuera del *dohyō*.

Okuritsuriotoshi

Okuritsuriotoshi (送り吊り落とし, "golpe de cuerpo levantado por la parte trasera") se realiza cuando un *rikishi* levanta a un oponente con su *mawashi* por detrás y lo arroja sobre el *dohyō*.

Sokubiotoshi

Sokubiotoshi (素首落とし, "cabeza cortada hacia abajo") se logra empujando la cabeza del oponente hacia abajo desde la parte posterior del cuello.

Tsuridashi

Tochinishiki derrota a Wakanohana por *tsuridashi*

Tsuridashi (吊り出し, "levantar") es una técnica en la que, mientras los luchadores se enfrentan, uno levanta a su oponente por su mawashi *y* lo lanza fuera del *dohyō*.

Tsuriotoshi

Tsuriotoshi (吊り落とし, "golpe de cuerpo levantado") es, mientras los luchadores se enfrentan, levantar al oponente por su *mawashi* y golpearlo contra el *dohyō*.

Ushiromotare

Ushiromotare (後ろもたれ, "inclinarse hacia atrás") se llama cuando, mientras el oponente está detrás del *rikishi*, retrocede y lo empuja fuera del *dohyō*.

Utchari

Utchari (うっちゃり, "lanzamiento de pivote hacia atrás") es una técnica en la que, cuando está cerca del borde del *dohyō*, un *rikishi* se inclina hacia atrás y tuerce el cuerpo del oponente hasta que sale del *dohyō*.

Waridashi

Waridashi (割り出し, "forzar la parte superior del brazo hacia afuera") consiste en empujar un pie del oponente fuera del ring desde un costado, extendiendo el brazo sobre el cuerpo del oponente y usando la pierna para obligarlo a perder el equilibrio.

Yobimodoshi

Yobimodoshi (呼び戻し, "tirar del golpe del cuerpo") se logra cuando, reaccionando a la reacción del oponente al tirón interior de un atacante, el atacante los quita agarrándolos por la cintura, antes de tirarlos hacia abajo.

- Modos de ganar sin técnicas

*Las no técnicas (*非技, higi*)* son las cinco formas en que un luchador puede ganar sin emplear una técnica.

Fumidashi

Fumidashi (踏み出し, "paso trasero hacia afuera") ocurre cuando un oponente accidentalmente da un paso hacia atrás fuera del ring sin que se inicie ningún ataque contra él.

Isamiashi

Isamiashi (勇み足, "paso hacia adelante") ocurre cuando, en la ejecución de una *kimarite*, el oponente, sin darse cuenta, da un paso demasiado hacia adelante y coloca un pie fuera del ring.

Koshikudake

Koshikudake (腰砕け, "colapso involuntario") se llama cuando el oponente cae hacia atrás sin que se inicie una técnica contra él. Esto generalmente sucede porque se ha comprometido en exceso con un ataque.

Tsukihiza

Tsukihiza (つきひざ, "toque de rodillas") se llama cuando el oponente tropieza y cae sobre una o ambas rodillas sin ningún contacto previo significativo con el luchador ganador.

Tsukite

Tsukite (つき手, "toque con la mano") ocurre cuando el oponente tropieza y cae sobre una o ambas manos sin ningún contacto previo significativo con el luchador ganador.

- Otros

Las bases de datos para combates de sumo, como Sumo Reference, pueden enumerar otras condiciones de victoria junto con la actual 87 *kimarite* con fines estadísticos e históricos.

Fusión

Fusen (不戦) se llama cuando el oponente está ausente para el combate programado. También hay términos correspondientes para ganar por defecto (不戦勝, *fusenshō*) y perder por defecto (不戦敗, *fusenpai*). Las victorias y derrotas de fusen también se registran visualmente como cuadrados blancos y negros en lugar de los círculos blancos y negros normales.

Hansoku

Hansoku (反則, infracción) se llama cuando el oponente es descalificado. Esto puede deberse a que un luchador comete una falta (禁じ手, *kinjite*, "técnica prohibida") u otra violación, como que se deshaga el mawashi.

Kimarite arcaica y empates

La Asociación de Sumo de Japón no intentó comenzar a estandarizar las decisiones *de kimarite* hasta 1935 y ha modificado su lista oficial varias veces desde entonces. Como resultado, las bases de datos que contienen resultados de sumo de períodos anteriores pueden incluir *kimarite* que ya no se reconoce.

Además, la Asociación de Sumo de Japón, con el tiempo, eliminó el uso de varios estados de sorteo a favor de las revanchas (取り直し, *torinaoshi*) y las pérdidas. Similar a *fusen*, los diversos estados de empate se registraron visualmente de una manera diferente a las victorias y derrotas normales, empleando triángulos blancos para ambos luchadores.

Glosario de términos

Akeni (明荷)

La caja de equipaje de luchadores y *gyōji* evolucionando en las divisiones *sekitori*. *Las Akeni* son siempre cajas de papel y bambú lacado que comparten la misma combinación de colores (verde, bermellón y negro). A los lados hay tres cuadrados que contienen el nombre del propietario en kanji. *Por lo general, a los Yokozuna* se les permite usar tres cajas, ya que tienen más insignias.

Amazumo (アマ相撲)

Sumo amateur, que consiste en combates entre no profesionales, ex profesionales o personas que no son elegibles para competir profesionalmente, como mujeres y menores. Incluye competición individual y por equipos a nivel internacional.

Ankogata (アンコ型)

En la jerga del sumo, un luchador con una gran barriga. Lo contrario de *soppugata*.

Anideshi (兄弟子)

Un senior de bajo rango en un establo de sumo. Encargado de hacer cumplir la disciplina e instruir los conceptos básicos de la vida *heya* a los *otōtodeshi*.

Azukari (預り)

'Mantener' o 'sin decisión', una especie de empate. Después de un *mono-ii*, el *gyōji* o el *shimpan* "mantienen" el resultado si estaba demasiado cerca para llamar, que se registra con un triángulo blanco. En 1927, se abolió el sistema y ahora se lleva a cabo un *torinaoshi (revancha);* el último *azukari* se registró en 1951.

Banzuke (番付)

Lista de luchadores de sumo según el rango de un gran torneo en particular, que refleja los cambios en el rango debido a los resultados del torneo anterior. Está escrito en una caligrafía particular (ver *sumō-ji*) y generalmente se publica el lunes 13 días antes del primer día del torneo.

Banzuke-gai (番付外)

'Afuera de la lista'. Un luchador que aún no está clasificado o se ha caído del *banzuke* debido a una lesión u otra razón para no participar.

Bariki (馬力)

'Vigor'. Término críptico que relaciona el consumo de alcohol con la fuerza de los luchadores, ya que se dice que ser resistente al alcohol es una demostración de poder. En el pasado, los luchadores vertían cerveza o sake en un tazón del mismo tamaño que un tazón de arroz y comían *chanko* mientras bebían. Hoy en día, el consumo de alcohol es una parte integral de la celebración después de que un luchador gana un torneo, mientras bebe sake de una gran copa de vino de arroz (*sakazuki*).

Basho (場所)

'Evento'. Cualquier torneo de sumo. Comparar *honbasho*.

Binbogami (貧乏神)

'Dios de la pobreza'. En el ranking de sumo, los mejores luchadores *jūryō*. Los mejores luchadores *de jūryō* a menudo son llamados a pelear con luchadores *de makuuchi*, pero sus ingresos siguen siendo los de un *jūryō* y pierden principalmente los combates.

Binzuke (鬢付け)

También llamado *binzuke abura* ('aceite *de binzuke*'). Una pomada japonesa, que consiste principalmente en cera y aceite de manzanilla endurecido que se usa para peinar el cabello de los luchadores de sumo y darle su olor y brillo característicos. Es utilizado exclusivamente por peluqueros *tokoyama*.

Butsukari (ぶつかり)

'Colisión'. Un luchador joven empuja a un luchador mayor (en una posición de resistencia y mostrando su torso) con fuerza a través del *dohyō* para desarrollar fuerza y aprender la colocación de las manos. Un ejercicio exigente que se repite hasta la extenuación.

Chankonabe (ちゃんこ鍋)

Un guiso que los luchadores de sumo suelen comer en grandes cantidades como parte de una dieta para aumentar de peso. Contiene *dashi* o caldo con sake o *mirin* para añadir sabor. La mayor parte del *chankonabe* se compone de grandes cantidades de fuentes de proteínas, generalmente pollo, pescado (frito y hecho bolas), tofu o, a veces, carne de res; y verduras (daikon, bok choy, etc.).

Chaya-dori (茶屋通り)

iluminado. 'Calle de la casa de té'. También llamada Entrada *Annaijo*, un corredor decorado con flores ubicado en el Ryōgoku Kokugikan donde los visitantes pueden comprar recuerdos, boletos y refrigerios en uno de los 20 negocios. El corredor está decorado con flores que combinan con la temporada actual: *hana-mochi* en enero durante el *Hatsu-basho*, glicinas en primavera durante el *Natsu-basho* y hojas de arce en otoño durante el *Aki-basho*. Cada negocio tiene su propio nombre y su historia se remonta al siglo XIX.

Chikara-mizu (力水)

'Poder-agua'. El cucharón de agua con el que un luchador clasificado en *jūryō* o superior se enjuagará ceremonialmente la boca para purificarse antes de un combate. El agua la prepara un *yobidashi* que extrae agua del balde con un cucharón y se la entrega al luchador ganador del combate anterior (conocido como *kachi-nokori),* quien luego le da el cucharón al luchador de su lado que se está preparando para su propio combate. Se alienta a los luchadores a tomar solo un sorbo en lugar de beber todo el cucharón. El cucharón se usa desde 1941, antes de eso, se usaban copas de sake. Cuando se da agua, la persona sostiene el mango del cucharón con la mano derecha y lo sostiene con la mano izquierda mientras se lo entrega a la persona que toma el cucharón. Así, la persona que recibe el agua bebe con la mano derecha mientras sujeta el asa con la izquierda. El luchador que dio el cucharón luego pasa el *chikara-gami* al siguiente luchador.

Chikara-gami (力紙)

'Papel poderoso'. El trozo de papel de grado de caligrafía con el que un luchador escupe ceremonialmente el agua mientras se cubre la boca (hay un escupitajo) y se limpia la boca y el sudor de la cara antes de un combate. Se lo debe entregar un luchador que no haya sufrido una derrota ese día, de la misma manera que el *chikara-mizu* (力水) descrito anteriormente.

Chirichōzu (塵手水)

'Lavarse las manos'. Uno de los muchos rituales que preceden a un combate de sumo, en el que ambos luchadores se ponen en cuclillas uno frente al otro, muestran las manos abiertas, aplauden y extienden los brazos. Esto se hace para demostrar que no sostienen ni portan armas, y que la lucha será justa y limpia.

Chonmago (丁髷)

Corte de pelo japonés tradicional con un moño, ahora en gran medida solo usado por luchadores de sumo, por lo que es una manera fácil de reconocer que un hombre está en la profesión de sumo.

Danpatsu-shiki (断髪式)

Ceremonia de retiro, celebrada para un luchador superior en el Ryōgoku Kokugikan algunos meses después del retiro, en la que se corta su *chonmage, o nudo superior.* Un luchador debe haber luchado como *sekitori* en al menos 30 torneos para calificar para una ceremonia en el Kokugikan.

Deashi (出足)

Movimiento de avance constante. Término utilizado para referirse a cuando un luchador avanza continuamente en lugar de retroceder o ser movido hacia atrás.

Degeiko (出稽古)

'Salir a practicar'. Una sesión de práctica entre los luchadores de las heya que compiten. Generalmente organizado entre establos de un mismo *ichimon*.

Denshamichi (電車道)

'Ferrocarril'. Se refiere a un estilo de *oshi-zumō* en el que un oponente es lanzado hacia atrás y rápidamente arrastrado por los bordes del ring mediante ataques agresivos.

Deshi (弟子)

Un aprendiz. Generalmente se usa para describir a todos los luchadores de menor rango (*makushita* e inferiores) en un establo. También se usa para llamar a todos los luchadores entrenados por el *shishō* o un luchador de mayor rango.

Dezuiri (手数入り)

Un *yokozuna dohyo-iri* realizado como parte de la celebración de Año Nuevo en el Santuario Meiji en Tokio.

Dohyo (土俵)

El cuadrilátero en el que los luchadores de sumo celebran sus combates, está hecho de una arcilla específica y untada con arena. Se construye un nuevo *dohyō antes de cada torneo.*

Dohyo-iri (土俵入り)

Ceremonia de entrada al ring, realizada solo por los luchadores de las divisiones *jūryō* y *makuuchi*. Los lados este y oeste realizan su *dohyō-iri* juntos, en sucesión; los *yokozuna* tienen su propio *dohyō-iri* individual realizado por separado. Los estilos principales de *yokozuna dohyō-iri* son Unryū y Shiranui, llamados así por Unryū Kyūkichi y Shiranui Kōemon (aunque ahora se cree que cada uno realizó el estilo que lleva el nombre del otro). Un *yokozuna* realiza la ceremonia con dos asistentes, el *tachimochi* (太刀持ち) o portador de la espada, y el *tsuyuharai* (露払い) o barredora de rocío.

Dohyo matsuri (土俵祭)

'Festival del Anillo'. Ceremonia sintoísta en la que se purifica y bendice el *dohyō* antes de cada *basho*. Un *gyoji* principal asume el papel de un sacerdote y lee un *norito* (llamado *Kojitsugonjo* (故実言上)). Luego vierte sake en las cuatro esquinas del anillo y entierra seis artículos de buena suerte llamados *Shizumemono* (arroz lavado, castañas secas, calamares secos, algas marinas secas, sal y frutos de Torreya nucifera), en el centro del anillo, luego vierte bien allí. Luego se lleva a cabo una procesión *de fure-daiko para abrir formalmente el período del torneo.* El *dohyo matsuri t*ambién puede pasar en el establo para bendecir la *keikoba.*

Ebanzuke (絵番付)

Imagen *banzuke* con pinturas de la primera división *sekitori*, *gyōji* y, a veces, *yobidashi*.

Fudadome (札止め)

'Agotado', lo que significa que los asientos están 100% agotados. A diferencia de *man'in onrei*, que significa casa llena y se puede reclamar cuando los asientos están ocupados entre el 75 y el 95%, según lo que decidan los oficiales.

Fundoshi (褌)

También se pronuncia *mitsu*. Término general que se refiere a un taparrabos, delantal ornamental o *mawashi*.

Fundoshikatsugi (褌担ぎ)

'Hombro de taparrabos'. Un aprendiz *tsukebito*. Un asistente que lleva carga ligera.

Fure-daiko (ふれ太鼓)

También se pronuncia *fure-taiko*. Una procesión de tambores *taiko* para anunciar el comienzo de un evento de lucha de sumo. El día antes del comienzo del *honbasho* del período Edo, *yobidashi* solía recorrer las ciudades mientras tocaba tambores portátiles ya que no había agencias de noticias. Leían los combates y anunciaban los días del evento. *Desfile de yobidashi* de hoy alrededor del *dohyō* después de la ceremonia *dohyō matsuri* en el Ryōgoku Kokugikan y en las calles y tiendas cercanas de las heya de sumo.

Fusenpai (不戦敗)

Una derrota por defecto por no presentarse en un combate programado. Si un luchador se retira del torneo (lesión o retiro), se registrará en su contra una baja por defecto al día siguiente, y ausencia simple para el resto. Grabado con un cuadrado negro.

Fusensho (不戦勝)

Una victoria por defecto debido a la ausencia del oponente. El sistema se estableció para el *honbasho* en el torneo de mayo de 1927. Después de la emisión de Hitachiiwa Eitarō, el sistema se modificó a la forma moderna. Antes de esto, simplemente se registraría una ausencia para ambos luchadores, independientemente de cuál no se haya presentado. Grabado con un cuadrado blanco.

Gaburi-yori (がぶり寄り)

Empujar al oponente con el torso.

Ginō-shō (技能賞)

Premio de técnica. Uno de los tres premios especiales otorgados a *rikishi* por desempeño en un *basho*.

Goningake (五人掛け)

También conocido como *goningakari* (五人掛かり). Un combate de exhibición en el que cinco luchadores de menor rango son desafiados uno tras otro por un luchador senior de alto rango. Por ejemplo, el 29 de mayo de 2022, durante la ceremonia de retiro de Aminishiki Ryūji, *yokozuna* Terunofuji se enfrentó simultáneamente a Atamifuji, Midorifuji, Nishikifuji, Terutsuyoshi y Takarafuji.

Los luchadores makuuchi realizan un *gozengakari dohyo-iri* hacia el emperador Shōwa en 1957

Gozengakari (御前掛かり)

Makuuchi dohyō-iri especial realizado durante *tenran-zumō*.

Los luchadores de rango Makuuchi (desde *maegashira* hasta *ōzeki*) se enfrentan a la tribuna del emperador en filas, vestidos con *keshō-mawashi*, cuanto más bajo es el rango, más cerca del emperador. Luego realizan *shiko* y sentadillas. Luego son llamados por su *shikona*, se levantan, se inclinan y se van antes de que se llame a otro luchador de mayor rango. Esta rara ceremonia, generalmente realizada en el primer día de un torneo, solo ocurre cuando el emperador llega para las ceremonias en el ring, si viene durante los combates, no habrá ceremonia. La última ocurrencia del *gozengakari.* Fue en enero de 2007 cuando el emperador Akihito llegó al Ryōgoku Kokugikan.

Gunbai (軍配)

Un abanico de guerra, generalmente hecho de madera, utilizado por el *gyōji* para señalar sus instrucciones y su decisión final durante un combate. Históricamente, fue utilizado por oficiales samuráis en Japón para comunicar órdenes a sus soldados.

Gunbai-dori (軍配通り)

La decisión que sigue a un *mono-ii* afirmando la decisión original del *gyōji*. Literalmente, 'según el *gunbai* '.

Gyoji (行司)

Un árbitro de sumo.

Gyōji gunbai sashichigae (行司軍配差し違え)

La decisión que sigue a un *mono-ii* revirtiendo la decisión original del *gyōji.* Literalmente, 'el árbitro apuntó el *gunbai* incorrectamente'.

Hachinana (ハチナナ)

Literalmente significa 'ocho y siete'. Una expresión japonesa destinada a ridiculizar *a los ōzeki* que tienen poco poder, pero ganan y mantienen su rango convenientemente con un *kachi-koshi* apenas logrado. Tiene un significado más amargo que *kunroku*.

Hakkeyoi (はっけよい)

La frase que grita un árbitro de sumo durante un combate, específicamente cuando la acción se ha estancado y los luchadores han llegado a un punto muerto. Existen numerosas teorías sobre su significado, pero '¡Ponle un poco de espíritu!' es ampliamente citado.

Hanamichi (花道)

Los dos "caminos" principales este y oeste que conducen desde las salas de preparación hasta el *dohyō*.

Hanedaiko (跳ね太鼓)

Los tambores sonaron al final de un día de torneo invitando a los espectadores a volver a la mañana.

Asashōryū y Kotoshogiku mostrando una postura *hanmi*

Hanmi (半身)

'Medio cuerpo'. En artes marciales, una postura con las piernas en forma de L, con una pierna doblada hacia adelante y la otra extendida hacia atrás.

Haridashi (張り出し)

'Sobresalir'. Si hay más de dos luchadores en cualquier rango *de san'yaku*, los luchadores adicionales se denominan *haridashi*. Antes de 1995, estos luchadores figuraban en el *banzuke* en extensiones o "salientes" de la fila para luchadores *makuuchi.* Esta es ahora una designación informal, ya que actualmente todos los luchadores se enumeran dentro de los límites normales de la fila.

Hassotobi (八艘飛び)

'Salto de ocho botes'. Una especie de *henka* en la que un luchador salta verticalmente sobre el *tachi-ai* en un intento de evitar la carga del oponente. El nombre deriva de la epopeya japonesa The Tale of the Heike, en la que el samurái Minamoto no Yoshitsune saltó ocho veces de barco en barco para esquivar a sus enemigos.

Hazuoshi (筈押し)

Empujar hacia arriba con las manos debajo de las axilas del oponente. *Hazu* se refiere al culatín de una flecha donde hace contacto con la cuerda del arco. *Hazu* también puede significar el área en forma de culata de la mano entre el pulgar y el índice, por lo que en este caso significa usar el *hazu* de la mano para bloquear la axila del oponente y empujarlo hacia arriba para evitar que se agarre.

Henka (変化)

Un paso lateral para evitar un ataque. Si se hace, generalmente es en el *tachi-ai* para establecer una técnica de bofetada, pero esto a menudo se considera como un mal sumo e indigno de los luchadores de mayor rango. Algunos dicen que es un movimiento legítimo de "engañar" y proporciona un equilibrio necesario para dirigir la fuerza, *henka* que significa 'cambio; variación'.

Heya (部屋)

Literalmente 'habitación', pero generalmente se traduce como 'estable'. El establecimiento donde un luchador entrena, y también vive mientras está en las divisiones inferiores. Se pronuncia *beya* en compuestos, como en el nombre del establo. (Por ejemplo, la *heya* llamada *Sadogatake* se llama *Sadogatake-beya*).

Heyagashira (部屋頭)

El luchador activo mejor clasificado en un establo (o *heya*).

Higi (非技)

'No técnica'. Una situación ganadora donde el luchador victorioso no inició una *kimarite*. La Asociación Japonesa de Sumo reconoce cinco *higi*. Ver *kimarite* para las descripciones.

Hikae-zabuton (控え座布団)

También conocido como *sekitori-zabuton*. Un *zabuton* utilizado por luchadores clasificados en la división *makuuchi* en espera de su turno para pisar el ring. Es un *zabuton* de gran tamaño, relleno con una guata de algodón más gruesa. El nombre del anillo del luchador está bordado en el centro del *zabuton* y, a menudo, se usa como regalo de los patrocinadores.

Hikiwake (引分)

Una especie de empate provocado por un largo combate que agotó a ambos luchadores más allá del punto de poder continuar. También posiblemente conocido como *yasumi* (休み). En el sumo moderno, esta situación se resuelve con un descanso y posterior reinicio o revancha. Aunque comunes en los inicios del sumo, *los hikiwake* son muy raros en la era moderna y no han sido declarados desde 1974. Registrados con un triángulo blanco.

Hinoshita Kaisan (日下開山)

Un apodo usado para describir al primer *yokozuna*, Akashi Shiganosuke. El término a veces se usa en referencia a los *yokozuna* en general, y aparece estampado solo en el *tegata* de *los yokozuna* para indicar su rango.

Honbasho (本場所)

Un torneo de sumo profesional, realizado seis veces al año desde 1958, donde los resultados afectan la clasificación de los luchadores.

Hyoshi-gi (拍子木)

Los palos de madera que golpean los *yobidashi* para llamar la atención del espectador.

Ichimon (一門)

Un grupo de establos relacionados. Hay cinco grupos: Dewanoumi, Nishonoseki, Takasago, Tokitsukaze e Isegahama. Estos grupos tienden a cooperar estrechamente en la capacitación interestable y la transferencia ocasional de personal. Todos *los ichimon* tienen al menos un representante en la junta directiva de la Asociación de Sumo. En el pasado, *los ichimon* eran entidades cooperativas más establecidas y hasta 1965, los luchadores del mismo *ichimon* no luchaban entre sí en competencias de torneos.

Iitokotosuru (いいとこ売る)

'Verdad a medias'. Inventar una historia fingiendo saber algo. En un deporte tan opaco como el sumo, significa historias exageradas sobre las costumbres o el carácter de los luchadores.

Inashi (往なし)

Dar un paso al costado o esquivar. A diferencia de cuando se hace en el *tachiai* cuando se lo conoce como *henka*, *el inashi* se hace después del *tachi-ai* inicial para tomar al oponente con la guardia baja y forzarlo a salir en otra dirección.

Intai (引退)

'Jubilación'; la decisión de un luchador de sumo en activo de dejar de competir definitivamente. Los jubilados más famosos se convierten en personalidades de la televisión o entrenadores, mientras que los de rango inferior suelen

encontrar trabajo como cocineros en el restaurante *chankonabe*. A los luchadores más exitosos generalmente se les otorga el derecho de convertirse en *toshiyori* para entrenar a las futuras generaciones de luchadores.

Intai-zumo (引退相撲)

'Sumo de retiro'. Un torneo de exhibición de un día que se lleva a cabo durante el *danpatsu-shiki* para conmemorar el retiro de un luchador asalariado.

Itabanzuke (板番付)

'Clasificación de la Junta'. Una gran clasificación de sumo de madera colgaba fuera del lugar del torneo, generalmente en la base de la torre del tambor. *El banzuke* inicial antes de cada *honbasho* se escribe en el *itabanzuke* antes de reducirlo e imprimirlo en papel como folletos para los programas.

Itamiwake (痛み分け)

Empate por lesión. Se ha convocado una revancha (*torinaoshi), pero un luchador está demasiado lesionado para continuar;* esto ya no está en uso y el luchador lesionado pierde en su lugar. El último *itamiwake* se registró en 1999. Grabado con un triángulo blanco.

Joi-jin (上位陣)

'Rangos altos'. Un término que se usa libremente para describir a los luchadores que esperarían enfrentarse a un *yokozuna* durante un torneo. En la práctica, esto normalmente significa cualquier persona clasificada en *maegashira* 4 o superior.

Jonidan (序二段)

La segunda división más baja de luchadores de sumo, por debajo *de sandanme* y por encima *de jonokuchi*.

Jonokuchi (序の口)

Una expresión que significa 'esto es solo el comienzo'. La división más baja de luchadores de sumo.

Jungyō (巡業)

Giras regionales en Japón y, a veces, en el extranjero, realizadas entre *honbasho*, durante las cuales los luchadores dan combates de exhibición.

Junyūsho (準優勝)

Una designación informal para un segundo puesto en un campeonato de sumo.

Juryō (十両)

'Ten *ryō*', por el salario original de un luchador de sumo profesional. La segunda división más alta de luchadores de sumo, por debajo *de makuuchi* y por encima *de makushita*, y la división más baja donde los luchadores reciben un salario y todos los privilegios.

Jumaime (十枚目)

Otro nombre para la división *jūryō*. Véase *jūryō*.

Kabai-te (庇い手)

Se traduce literalmente como 'mano defensora'. Cuando los dos luchadores caen juntos, el luchador en el lado inferior se conoce como *shini-tai*, o 'cuerpo muerto', lo que significa que es el perdedor incluso si no toca el suelo primero. En este caso, si se prevén lesiones, el luchador de la parte superior puede soportar su peso sacando una mano del suelo (*kabai-te*) antes de que el luchador *shini-tai* toque el suelo primero. Aunque el luchador en la parte superior toca primero, todavía es declarado ganador.

Kabú (株)

Véase *toshiyori kabu*.

Kachiage (搗ち上げ)

Técnica en la que el luchador cruza los brazos y se lanza hacia adelante para golpear el pecho o la barbilla del oponente para que su postura sea erguida. Esto se hace más comúnmente en el *tachi-ai* y también puede resultar en aturdir al oponente. Se traduce literalmente como golpear hacia arriba. El primer carácter kanji es poco común y también es el que se usa para describir el pulido del arroz o el machacado de pasteles mochi.

Kachi-koshi (勝ち越し)

Más victorias que derrotas para un luchador en un torneo. Son ocho victorias para un *sekitori* con quince combates en un torneo, y cuatro victorias para luchadores de menor rango con siete combates en un torneo. Ganar *kachi-koshi* generalmente resulta en una promoción. Lo opuesto es *make-koshi*.

Kachi-nokori (勝ち残り)

Se traduce literalmente como 'el ganador que permanece'. Durante un día de sumo, el 'power water' solo se le da al siguiente luchador por un ganador anterior en su lado del ring o el siguiente luchador que pelea en su lado del ring para no recibir el agua de cualquiera de los dos lados opuestos o de un perdedor, lo que sería mala suerte. Este individuo es conocido como el *kachi-nokori*. Para los combates *de san'yaku* es tradicional que los luchadores se queden después de sus combates para evitar que un luchador se quede sin *kachi-nokori*. En el caso de que todos los luchadores *de san'yaku* del mismo lado pierdan, un lado no tendrá un ganador o un próximo luchador para darles el agua. En este raro caso un *tsukebito* de un perdedor *san'yaku* de este lado que ganó un combate durante el día o que no tuvo un combate da el agua. Para esta ocasión, los *tsukebito* visten *yukata* con una manga quitada. Hasta 1994, los *yukata* se usaban como taparrabos como es tradicional para presentar el agua en *mawashi*. Si no hay *tsukebito* ganador, o si llega tarde, el *yobidashi* da el agua. Durante el combate final *de jūryō*, los *yobidashi* a menudo dan agua, ya que muchos luchadores esperan en el *hanamichi* para la *ceremonia de entrada al ring de makuuchi*.

Kadoban (角番)

Un *ōzeki* que ha sufrido *make-koshi* en su torneo anterior y, por lo tanto, será degradado si no logra obtener al menos ocho victorias. Las normas actuales datan de julio de 1969 y desde entonces ha habido más de 100 casos de *kadoban ōzeki.*

Kakukai (角界)

El mundo del sumo en su conjunto.

Kanreki-dohyōiri (還暦土俵入り)

Ceremonia de entrada al anillo del cumpleaños número 60 del ex gran campeón.

Kantō-shō (敢闘賞)

Premio Espíritu de lucha. Uno de los tres premios especiales otorgados a los luchadores por su actuación en un *honbasho*.

Kaobure gonjo (顔触れ言上)

Lectura en voz alta de grandes hojas de papel, antes del inicio de los combates de la división *makuuchi*, en las que se escribe el nombre de los luchadores que se enfrentarán al día siguiente. El lector es el *tate-gyōji* o un *san'yaku-gyōji* que lee en voz alta de forma melodiosa y se los entrega uno a uno a un joven *yobidashi* que los señala en cada punto cardinal.

Keiko (稽古)

Término que se refiere a la práctica o entrenamiento en sumo.

Keikoba (稽古場)

'Sala de ensayo'. El área de práctica donde se lleva a cabo el entrenamiento diario en las heya de sumo.

Kettei-sen (決定戦)

Un desempate entre dos o más luchadores en una división que están empatados en el liderato el último día del torneo.

Kensho-kin (懸賞金)

Premio en metálico basado en el patrocinio de la pelea, otorgado al ganador sobre el *gunbai* del *gyōji*. Las pancartas de los patrocinadores desfilan alrededor del *dohyō* antes del combate y se anuncian sus nombres. Aproximadamente la mitad del dinero del premio del patrocinio va directamente al ganador, el resto (menos una tarifa administrativa) lo conserva la Asociación Japonesa de Sumo hasta su retiro.

Kesho-mawashi (化粧廻し)

El taparrabos tenía un delantal muy decorado que usaban los luchadores *sekitori* para el *dohyō-iri*. Estos son muy costosos y generalmente los paga la organización de seguidores del luchador o un patrocinador comercial.

Kimarite (決まり手)

Técnicas ganadoras en un combate de sumo, anunciadas por el árbitro al declarar el ganador. La Asociación Japonesa de Sumo reconoce ochenta y dos *kimarites* diferentes.

Kinboshi (金星)

'Estrella de oro'. Otorgado a un *maegashira* que derrota a un *yokozuna* durante un *honbasho*. Representa una bonificación salarial permanente.

Kinjite (禁じ手)

'Mano prohibida'. Un movimiento sucio durante un combate, que resulta en la descalificación. Los ejemplos incluyen puñetazos, patadas y pinchazos en los ojos. El único *kinjite* que es probable que se vea en estos días (generalmente sin darse cuenta) es tirar del cabello.

Koenkai (後援会)

'Asociación de aficionados'. Una beca basada en membresía con el fin de apoyar o respaldar a un establo o luchador en particular.

Kojo (口上)

'Discurso'. Un discurso formal en el que los luchadores ascendidos a los rangos *de yokozuna* u *ōzeki* dan un discurso después de que los ancianos de la Asociación de Sumo de Japón transmiten la decisión de su promoción. El discurso generalmente tiene lugar en el establo (decorado con un *byōbu* dorado y *kōhaku maku*) en presencia del *oyakata*, su esposa (*ōkami-san*) y seguidores (*koenkai*). Vestidos formalmente, ambas partes se enfrentan y se arrodillan; arco; y hacer un discurso formal.

Kokakuka (好角家)

Un conocedor del sumo, una persona que ama el sumo. El término proviene de la palabra *kakuriki* (角力), otro nombre para la lucha de sumo.

Kokusai Sumō Renmei (国際相撲連盟)

Federación Internacional de Sumo, el organismo rector reconocido por el COI para las competiciones de sumo internacionales y de aficionados.

Komusubi (小結)

'Pequeño nudo'. El cuarto rango más alto de luchadores de sumo y el rango más bajo de *san'yaku*.

Kore yori san'yaku (これより三役)

'Estos tres combates'. Los últimos tres *torikumi* durante *senshūraku*. El ganador del primer combate gana un par de flechas. El ganador del penúltimo combate gana las cuerdas del arco. El ganador final de la pelea recibió una reverencia (*yumi*), pero desde la introducción de la ceremonia *yumitori-shiki* ya no es así.

Kōshō seido (公傷制度)

'Sistema de Lesiones Públicas'. Introducido en 1972, este sistema permitía que un luchador que se había lesionado en el ring durante un torneo se quedara fuera del próximo torneo sin ningún efecto en su rango. Fue abolido a fines de 2003 porque se consideró que demasiados luchadores se perdían torneos con lesiones menores.

Kuisagaru (食い下がる)

Agarrar la parte delantera del cinturón del oponente, colocar la cabeza contra su pecho y bajar las caderas en un esfuerzo por bajar el centro de gravedad para forzar a un oponente.

Kunroku (九六)

'Nueve y seis'. La jerga japonesa solía ridiculizar a los luchadores que tienen un récord de 9 victorias y 6 derrotas en un torneo y no tienen un récord de dos dígitos. A menudo se usa para *los ōzeki*, que luego se llaman *kunroku ōzeki*.

Kuroboshi (黒星)

'Estrella negra'. Una derrota en un combate de sumo, registrada con un círculo negro.

Kyujo (休場)

La ausencia de un luchador de un *honbasho*, generalmente debido a una lesión.

Maegashira (前頭)

'Los de adelante'. El quinto rango más alto de luchadores de sumo y el rango más bajo de *makuuchi*. Este rango constituye la mayor parte de la división *makuuchi*, que comprende alrededor de 30 luchadores, según el número en *san'yaku*. Solo los rangos superiores (*maegashira jō'i* (前頭上位)) normalmente luchan contra los luchadores *de san'yaku*. También conocido como *hiramaku* (平幕), particularmente cuando se usa en contraste con *san'yaku*.

Maemitsu (前褌)

Frente del *mawashi*. A menudo se lo conoce como agarre *maemitsu*, cuando uno tiene un control del frente del *mawashi*.

Maesabaki (前裁き)

Acciones preliminares para derribar o apretar las manos del oponente, con el fin de lograr una posición ventajosa.

Maezumō (前相撲)

'Antes del sumo'. Luchadores de sumo no clasificados en sus primeros combates. Se requiere la participación en al menos un combate *de maezumō* para ingresar a la división *jonokuchi* para el siguiente *honbasho*.

Make-koshi (負け越し)

Más derrotas que victorias para un luchador en un torneo. *Make-koshi* generalmente resulta en una degradación, aunque existen reglas especiales sobre la degradación de *ōzeki*. Lo contrario es *kachi-koshi*.

Makikae (巻き替え)

Cambiar de un agarre por encima del brazo a un agarre por debajo del brazo en el cinturón del oponente. Si se hace correctamente, puede conducir a una victoria rápida, sin embargo, si no se hace correctamente, a menudo terminará en una derrota rápida.

Makushita (幕下)

'Debajo del telón'. La tercera división más alta de luchadores de sumo, por debajo de *jūryō* y por encima *de sandanme*. Originalmente, la división justo debajo *de makuuchi*, lo que explica su nombre, antes de que *jūryō* se separara de ella para convertirse en la nueva segunda división más alta.

Makushita tsukedashi (幕下付け出し)

Un sistema en el que un luchador aficionado que ha ganado uno de los cuatro títulos amateur principales puede saltarse las tres últimas divisiones y entrar en el sumo profesional en la tercera división más alta *de makushita* en el rango de *makushita* 15. En caso de lograr dos de estos títulos en el mismo año, puede comenzar en *makushita* 10. El

sistema original ha existido desde el período Taishō, y hasta 1966 cualquier luchador que fuera graduado universitario podía ingresar al sumo profesional en la parte inferior de *makushita*. El sistema se cambió en 1966, y desde entonces hasta 2001, un luchador que había logrado el éxito como aficionado comenzaba en el rango de *makushita* 60, aunque los criterios no eran tan estrictos como después de 2001. (Ver también *sandanme tsukedashi*.)

Makuuchi (幕内) o maku-no-uchi (幕の内)

'Dentro de la cortina'. La máxima división en sumo. Lleva el nombre del área de espera con cortinas que alguna vez se reservó para los luchadores profesionales durante *el basho* y comprende 42 luchadores.

Man'in onrei (満員御礼)

'Casa llena'. Las pancartas se despliegan desde el techo cuando esto se logra durante *el honbasho*. Sin embargo, no es necesario estar al 100% de su capacidad para desplegar la pancarta. Por lo general, cuando los asientos están ocupados en más del 80 %, la pancarta se despliega; sin embargo, se han desplegado con números tan bajos como el 75 % y no se han desplegado con números tan altos como el 95 %.

Matawari (股割り)

'Dividir'. Un ejercicio en el que un luchador se sienta en el suelo con las piernas bien separadas, luego baja el torso para tocar el suelo entre las piernas.

Matta (待った)

Inicio en falso. Cuando los luchadores no tienen consentimiento mutuo en el inicio del combate y uno de los luchadores comienza antes de que el otro luchador esté listo, se llama a un *matta* y se reinicia el combate. Por lo general, el luchador que tiene la culpa de la salida en falso (a menudo son ambos; uno por dar la impresión de que estaba listo para el otro y el otro por moverse antes de que su oponente estuviera listo) se inclinará ante los jueces en disculpa. El primer kanji significa "esperar", lo que indica que el combate debe esperar hasta que ambos luchadores estén listos.

Mawashi (廻し)

El taparrabos de cintura gruesa que se usa para el entrenamiento y la competencia de sumo. *Los mawashi* que usan los luchadores *sekitori* son algodón blanco para entrenar y seda de colores para competir; los rangos inferiores usan algodón oscuro tanto para el entrenamiento como para la competencia.

Mawashi uchiwa (回し団扇)

'Ventilador giratorio'. Una acción en la que un *gyōji* que ha declarado victoria por error al perdedor inmediatamente redirige su *gunbai* al ganador para encubrir el error de juicio.

Megaku (目が明く)

'Recuperar la vista'. Un luchador que lleva una mala racha desde el primer día del torneo consigue su primera victoria.

Mizu-iri (水入り)

Rotura de agua. Cuando un combate dura alrededor de cuatro minutos, el *gyōji* detendrá el combate para tomar agua por la seguridad de los luchadores. En las dos divisiones *de sekitori*, las volverá a colocar exactamente en la misma posición para reanudar el combate, mientras que los combates de las divisiones inferiores se reiniciarán desde el *tachi-ai*.

Mochikyūkin (持ち給金)

Un sistema de pago de bonificaciones a los luchadores *sekitori*.

Mono-ii (物言い)

La discusión sostenida por el *shimpan* cuando se cuestiona la decisión del *gyōji para un combate.* Técnicamente, el término se refiere al cuestionamiento de la decisión: la discusión resultante es un *kyogi*. Literalmente significa "hablar de cosas".

Moro-zashi (両差し)

Agarre profundo de doble axila que evita que el oponente agarre el cinturón.

Moshi-ai (申し合い)

Combates de práctica donde el ganador permanece y luego elige a su próximo oponente. Continuará luchando hasta que haya perdido.

Mukade-suriashi (ムカデすり足)

'Pies deslizantes de ciempiés'. Ejercicio de sumo en el que los luchadores giran alrededor del *dohyō* en coordinación mientras se ponen en cuclillas en una línea de conga.

Mushobu (無勝負)

'Sin resultados'. Una especie de empate; el *gyōji* no cuenta una victoria o una derrota. Este resultado fue reconocido en el período Edo.

Musubi no ichiban (結びの一番)

El último combate del día.

Nakabi (中日)

'Medio día'. El octavo día de un *honbasho*, siempre un domingo.

Takanoshō haciéndose un corte de pelo *nakazori*

Nakazori (中剃り)

Afeitado de los pelos en la parte superior de la cabeza para que sea más fácil atar el *chonmage*.

Negishi-ryū (根岸流)

El estilo conservador de caligrafía utilizado en el *banzuke*. Véase *sumo-ji*.

Nekodamashi (猫騙し)

Aplaudir con las manos en el *tachi-ai* para distraer al oponente.

Nihon Sumō Kyōkai (日本相撲協会)

La Asociación Japonesa de Sumo, el organismo rector del sumo profesional (llamado *ōzumō* (大相撲)).

Nihon Sumō Renmei (日本相撲連盟)

La Federación Japonesa de Sumo, una corporación de interés público que supervisa el sumo amateur (アマチュア相撲) en Japón.

Niramiai (睨み合い)

La mirada fija entre luchadores de sumo antes de un combate.

Nodowa (喉輪)

Empujando a la garganta de un oponente.

Nokotta (残った)

Algo que grita el árbitro durante el combate indicándole al luchador en defensa que sigue en el ring. Literalmente se traduce como 'permanecer' como permanecer en el ring.

Nyūmaku (入幕)

'En la cortina'. En sumo, una promoción de *jūryō* a *makuuchi*. También llamado *shinnyūmaku* (新入幕) para un luchador recién ascendido y *sainyūmaku* (再入幕) para un luchador que regresa a la división superior.

Oichōmage (大銀杏髷)

Literalmente 'nudo superior de hojas de ginkgo'. Este es el peinado que usan los luchadores *jūryō* y *makuuchi* en los torneos. Se llama así porque el nudo superior se despliega en la parte superior de la cabeza en una forma que se asemeja a una hoja de ginkgo. Solo se usa durante eventos formales como torneos. De lo contrario, incluso los mejores clasificados usarán su cabello en un estilo *chonmage*.

Okamisan

Esposa del patrón de cuadra. Supervisa todas las actividades del establo excepto el entrenamiento.

Onna-zumo (女相撲)

Sumo entre competidoras femeninas. A las mujeres no se les permite competir profesionalmente o incluso tocar un *dohyō* profesional, pero los combates informales entre mujeres ocurrieron en el siglo XVIII y las mujeres actualmente compiten en competencias de aficionados.

Oshi-zumo (押し相撲)

Hay dos tipos principales de lucha en el sumo: *oshi-zumō* y *yotsu-zumō*. *Oshi-zumō* se traduce literalmente como 'empujar sumo', y en inglés se lo conoce más comúnmente como 'empujador' (*oshi*) - propulsor (*tsuki*). Alguien que pelea en el estilo *oshi-zumō* prefiere pelear aparte, no agarrar el cinturón como en *yotsu-zumō*, y por lo general ganar con tácticas de empujón, estocada y *tsuppari*. *Oshi-zumō,* cuando se hace de manera efectiva, puede conducir a una victoria rápida y decisiva, pero sus exponentes a menudo son víctimas de movimientos de esquivar o de ser abofeteados, y pueden quedar indefensos una vez que el oponente agarra su cinturón. *Los luchadores de Oshi-zumō* generalmente se consideran simplistas, mientras que *los luchadores de yotsu-zumō* se consideran más técnicos.

Otōtodeshi (弟弟子)

Un discípulo menor. Joven de bajo rango en un establo de sumo.

Ottsuke (押っ付け)

Técnica de agarrar el brazo del oponente para evitar que agarre el cinturón. Literalmente, 'empujar y sujetar' como sujetar el brazo del oponente contra el cuerpo de uno y evitar que alcance el cinturón.

Oyakata (親方)

Un entrenador de sumo, casi siempre propietario de una de las 105 licencias de nombre (*toshiyori kabu*). También se usa como sufijo como honorífico personal.

Ōzeki (大関)

'Gran barrera', pero generalmente traducido como 'campeón'. El segundo rango más alto de luchadores de sumo.

Rikishi (力士)

Literalmente, 'hombre poderoso'. El término más común para un luchador de sumo profesional, aunque a veces se usa *sumōtori* en su lugar.

Sagari (下がり)

Las cuerdas se insertan en la parte delantera del *mawashi* para competir. Los *sagari* de los luchadores *sekitori* se endurecen con un pegamento a base de algas.

Sandan-gamae (三段構え)

Una ceremonia rara, realizada por los dos luchadores de más alto rango y un *gyōji* para demostrar las "tres etapas" del equilibrio de sumo, vista solo en ocasiones especiales. Se ha realizado solo 24 veces desde el período Meiji, más recientemente con Harumafuji y Kakuryū en 2016 y con Hakuhō y Kisenosato en 2017.

Sandanme (三段目)

'Tercer nivel'. La tercera división más baja de luchadores de sumo, por encima *de jonidan* y por debajo *de makushita*.

Sandanme tsukedashi (三段目付け出し)

Un sistema instituido en 2015 en el que un luchador aficionado que termina entre los 8 primeros de los Campeonatos de Japón, los Campeonatos Corporativos de Japón, los Campeonatos Nacionales de Estudiantes o el Festival Nacional de Deportes para Adultos puede saltarse las dos últimas divisiones y comenzar en la parte inferior de la división *sandanme*. (Ver también *makushita tsukedashi*).

Sansho (三賞)

'Tres premios'. Premios especiales otorgados a luchadores *makuuchi* por desempeño excepcional.

San'yaku (三役)

'Tres filas'. El "titular" se ubica en la cima del sumo. En realidad, hay cuatro rangos en *san'yaku*: *yokozuna*, *ōzeki*, *sekiwake* y *komusubi*, ya que el *yokozuna* es históricamente un *ōzeki* con licencia para realizar su propia ceremonia de ingreso al ring. La palabra se usa ocasionalmente para referirse solo a *sekiwake* y *komusubi*.

San'yaku soroibumi (三役揃い踏み)

Ritual que precede al *kore yori san'yaku* o los últimos tres combates en el último día (*senshūraku*) de un *honbasho*, donde los seis luchadores programados, tres del lado este y tres del lado oeste, realizan *shiko* simultáneamente en el *dohyō*.

San'yo (参与)

'Consultor'. Rango especial en el sistema *toshiyori* en el que la asociación vuelve a contratar a *oyakata como consultores con salario reducido durante cinco años después de la jubilación obligatoria.* A partir de 2022, hay 7 *san'yo* en la asociación.

Sekitori (関取)

Literalmente 'tomó la barrera'. Los luchadores de sumo clasificados como *jūryō* o superiores.

Sekiwake (関脇)

Literalmente 'al lado de la barrera'. El tercer rango más alto de luchadores de sumo.

Senshuraku (千秋楽)

El último día de un torneo de sumo. *Senshūraku* se traduce literalmente como "muchos años de comodidad". Hay dos posibles explicaciones para el origen de este término. En *gagaku* (música tradicional de la corte japonesa), el término está vinculado con un significado de celebración a la última canción del día. En el teatro *nōgaku* clásico hay una obra conocida como *Takasago*, en la que el término se usa en una canción al final de la obra. Hoy en día, el término se usa en kabuki y también en otros tipos de actuaciones.

Sewanin (世話人)

'Asistente'. Un luchador retirado (generalmente de la división *makushita*) que sigue siendo miembro de la Asociación de Sumo dentro de su propio establo para ayudar con diversas tareas, administrativas o de otro tipo, en el establo y en torneos y exhibiciones regionales.

Shikiri (仕切り)

'Toeing la marca'. El período de preparación antes de una pelea, durante el cual los luchadores se miran fijamente, se agachan repetidamente, realizan el ritual de arrojar sal y otras tácticas para tratar de obtener una ventaja psicológica.

Shikiri-sen (仕切り線)

Las dos líneas paralelas blancas cortas en el medio del ring detrás de las cuales los luchadores deben agacharse antes de comenzar una pelea. Introducidos en el torneo de primavera de 1928, miden 90 cm (35 pulgadas) de largo, 6 cm (2,4 pulgadas) de ancho y se colocan a 70 cm (28 pulgadas) de distancia con pintura de esmalte.

Shiko (四股)

El ejercicio de sumo en el que cada pierna en sucesión se levanta lo más alto y recto posible, y luego se baja para pisar el suelo con una fuerza considerable. En el entrenamiento esto puede repetirse cientos de veces seguidas. *Shiko* también se realiza ritualmente para ahuyentar a los demonios antes de cada combate y como parte del *yokozuna dohyō-iri*.

Shikona (四股名)

El 'nombre de lucha' o 'nombre de ring' de un luchador, a menudo una expresión poética que puede contener elementos específicos de la *heya* del luchador. Los luchadores japoneses frecuentemente no adoptan una *shikona* hasta que alcanzan *makushita* o *jūryō*; los luchadores extranjeros adoptan uno al ingresar al deporte. En raras ocasiones, un luchador puede luchar bajo su apellido original durante toda su carrera, como el ex *ōzeki* Dejima y el ex *yokozuna* Wajima.

Shimekomi (締め込み)

El *mawashi* de seda que usan los *sekitori* para competir.

Shimpan (審判)

Jueces de primera fila o árbitros que pueden emitir fallos finales sobre cualquier decisión en disputa. Hay cinco *shimpan* para cada combate, extraídos de miembros senior de *Nihon Sumō Kyōkai*, y que visten un kimono formal tradicional.

Shimpan-iin (審判委員)

'Comité de árbitros'. El *shimpan* como grupo.

Shin-deshi (新弟子)

'Nuevo alumno'. Un nuevo recluta en el sumo.

Shingitai (心技体)

'Corazón, técnica y cuerpo': las tres cualidades de un luchador. Los luchadores más exitosos serán fuertes en las tres categorías.

Shini-tai (死に体)

'Cadáver'. Un luchador que técnicamente no fue el primero en tocar fuera del ring pero que, sin embargo, es declarado perdedor debido a que su oponente lo colocó en una posición irrecuperable.

Shinjo (新序)

Una designación dada a los luchadores que se habían desempeñado bien en *maezumō* que les permitía participar en *jonokuchi* en el mismo torneo. Además, si se desempeñaban bien en esta etapa, se les permitía pasar directamente al rango de *jonidan* en el próximo torneo. Este sistema ya no se usa.

Shinjo shusse hirō (新序出世披露)

Ocasión coordinada donde los nuevos luchadores que han sido aceptados en el sumo profesional se presentan al público; visten *keshō-mawashi* prestados durante esta ceremonia que tiene lugar el domingo medio de cada torneo.

Shiomaki (塩撒き)

Uno de los muchos rituales que preceden a un combate de sumo, en el que los luchadores arrojan puñados de sal antes de entrar en el *dohyō*. Según las creencias sintoístas, la sal posee propiedades purificantes; mientras arrojan sal al ring, los luchadores limpiarían el *dohyō* de mala energía y posiblemente se protegerían de lesiones. La cantidad promedio que un luchador agarra y lanza es de alrededor de 200 g (7,1 oz), aunque algunos luchadores lanzan hasta 500 g (18 oz).

Shiroboshi (白星)

'Estrella blanca'. Una victoria en un combate de sumo, registrada con un círculo blanco.

Shisho (師匠)

'Maestro, maestro'. Un anciano de sumo a cargo de un establo de sumo.

Shitaku-beya (支度部屋)

'Sala de preparación'. Sala en la que los luchadores en las filas de *jūryō* y superiores esperan antes de sus combates. Aquí es donde colocarán sus pertenencias, se pondrán el cinturón y calentarán para su combate.

Shokkiri (初っ切り)

Una actuación cómica de sumo, un tipo de combate común a los combates de exhibición y giras, similar en concepto a los juegos de baloncesto de los Harlem Globetrotters; a menudo se utiliza para demostrar ejemplos de movimientos ilegales.

Shonichi (初日)

'Primer día'. El primer día de un torneo, o la primera victoria tras una serie de derrotas.

Shukun-sho (殊勲賞)

Premio a la actuación sobresaliente. Uno de los tres premios especiales otorgados a los luchadores por su desempeño en un *basho*.

Shusshin (出身)

'Lugar de nacimiento' o 'lugar de origen'. Similar al término *pelear* en deportes como el boxeo o las artes marciales mixtas, *estable* están restringidos a no tener más de un luchador cuyo *shusshin* esté fuera de Japón.

Soken (総見)

'Vista general'. Una sesión de práctica abierta *de makuuchi* (*keiko*) realizada por el Consejo deliberativo de Yokozuna en el Ryōgoku Kokugikan. La sesión tiene lugar frente a un número considerable de *oyakata* y muchos miembros de los deportes y los principales medios de comunicación. El evento suele ser filmado por diferentes entidades. Después del entrenamiento, varios especialistas expresarán sus opiniones sobre el estado de los mejores clasificados de este deporte.

Soppugata (ソップ型)

En la jerga del sumo, un luchador delgado. Opuesto a *ankogata*.

Soridaijin-hai (総理大臣杯)

la Copa del Primer Ministro; una copa ceremonial presentada por el Primer Ministro de Japón en funciones o un intermediario del campeón *makuuchi*.

Sumō-ji (相撲字)

Estilo de caligrafía con pinceladas muy amplias que se utiliza para escribir el *banzuke*.

Sumōmoji (相撲文字)

Véase *sumo-ji*.

Sumōtori (相撲取)

Literalmente, 'uno que hace sumo'. Luchador de sumo, pero ocasionalmente se refiere solo a *sekitori*.

Suriashi (摺り足)

'Pies deslizantes'. Uno de los ejercicios básicos del sumo, en el que un luchador cruza una zona de práctica en cuclillas, manteniendo las caderas bajas y deslizando los pies por el suelo con toda la superficie de la planta, sin levantarlos. Los codos y las palmas de las manos miran hacia arriba con los brazos cerrados hacia adentro para imaginar empujar a un oponente.

Tachi-ai (立ち合い)

La carga inicial al comienzo de un combate.

Tate-gyōji (立行司)

Los dos *gyōji* designados de mayor rango, quienes presiden los últimos combates de un día de torneo. El *gyōji* de mayor rango toma el nombre profesional de Kimura Shōnosuke mientras que el de menor rango toma el nombre de Shikimori Inosuke.

Tanimachi (タニマチ)

Un partidario individual. La palabra proviene de un distrito de Osaka donde, a principios del siglo XX, un dentista aficionado al sumo trataba gratis a los luchadores. *Tanimachi* puede patrocinar luchadores de forma individual o agrupados en *koenkai*.

Tawara (俵)

Pacas de paja de arroz. *Los tawara* están medio enterrados en la arcilla del *dohyō* para marcar sus límites.

Tegata (手形)

'Impresión de la mano'. Un recuerdo que consiste en la huella de la mano de un luchador en tinta roja o negra y su *shikona* escrita por el luchador con caligrafía en un cartón cuadrado. Puede ser un original o una copia. También se puede imprimir una copia de un *tegata* en otros recuerdos, como platos de porcelana. Solo los luchadores *sekitori* pueden hacer huellas de manos.

Tegatana (手刀)

'Mano de cuchillo'. Después de ganar un combate y aceptar el premio en metálico, el luchador hace un movimiento de mano ceremonial con una *tegatana* conocida como *tegatana o kiru* (手刀を切る) donde hace tres movimientos de corte en el orden de izquierda, derecha y centro. Se hace para mostrar gratitud a los dioses Kamimusubi (izquierda), Takamimusubi (derecha) y Ame-no-Minakanushi (centro).

Tenno-hai (天皇杯)

Copa del Emperador, otorgada al ganador del campeonato del torneo de primera división desde 1925.

Tenran-zumō (天覧相撲)

Sumo realizado frente al emperador. En el pasado, a las mujeres se les prohibía ver sumo, sin embargo, hoy en día la emperatriz se une al emperador para ver sumo. Son escoltados a sus asientos llamados *kihin-seki* (貴賓席), que solo son utilizados por la familia real, por el presidente de la Asociación de Sumo que se sienta detrás de ellos y explica los acontecimientos.

Teppo (鉄炮)

'Canon'. Poste de madera utilizado para el entrenamiento de bofetadas y *Tachi-ai* y destinado a fortalecer las muñecas, los brazos y los hombros de los luchadores.

Tokoyama (床山)

Peluqueros empleados por la Asociación de Sumo para peinar el cabello de los luchadores y diseñar el elaborado *ōichomage* de *sekitori* para torneos oficiales y compromisos públicos.

Tomoesen (巴戦)

Un desempate de sumo que involucra a tres luchadores que están separados en este, oeste y neutral. El desempate comienza con el luchador del este compitiendo con el del oeste. Si el luchador del este gana, se enfrenta al neutral. Si el oriental vuelve a ganar, gana el torneo. Si no, el luchador neutral permanece en el *dohyō* y lucha con el luchador occidental. Si el neutral vuelve a ganar, gana el torneo, y así sucesivamente: el primero que gane dos seguidos gana el torneo.

Torikumi (取組)

Un combate durante un torneo. También puede referirse al horario de combate de un día.

Torinaoshi (取り直し)

Una revancha. Cuando el resultado de un combate es demasiado reñido como para anunciarlo, incluso después de que el *shimpan* sostenga un *mono-ii*, puede pedir que se repita el combate desde el *tachi-ai*.

Toriteki (取的)

Opuesto a *sekitori*. Se refiere a todos los luchadores clasificados desde *makushita* y por debajo, a menudo se refiere solo a *jonidan* y *jonokuchi*.

Toshiyori (年寄)

Un anciano del sumo.

Toshiyori kabu (年寄株)

'Cuota mayor'. Una licencia de entrenador con nombre de la que hay 105, que un *sekitori* recién jubilado solía comprar a su anterior propietario o heredar de su padre o suegro. Hoy, los luchadores presentan su deseo de recibir un *kabu* a la Asociación; que examina su candidatura y distribuye los títulos.

Tsukebito (付け人)

Un *rikishi* en las divisiones inferiores que se desempeña como asistente personal de un luchador clasificado como *sekitori*.

Tsuna (綱)

La cuerda pesada que usa el *yokozuna* de la cual ese rango toma su nombre. Pesa alrededor de 15 kg (33 lb) y es mucho más grueso en el frente que donde está atado en la parte posterior. Cinco *tiras* de papel en zig-zag que simbolizan un rayo, cuelgan del frente. Se parece mucho al *shimenawa* que se usa para marcar áreas sagradas en el sintoísmo.

Tsupari (突っ張り)

Para lanzar rápidamente *harite* (張り手) o 'golpes de mano abierta' al oponente. *Los luchadores de oshi-zumō* emplean con frecuencia esta técnica.

Tsuriyane (吊り屋根)

'Techo suspendido'. Una estructura de 6,5 toneladas (6,4 toneladas largas; 7,2 toneladas cortas) sostenida por cables de 2,2 cm (0,87 pulgadas) de grosor que pueden soportar casi cinco veces más peso. Está modelado según el estilo arquitectónico *shinmei-zukuri* típico de los santuarios sintoístas. De él cuelgan cuatro borlas (*fusa*) de diferentes colores, que representan a los cuatro espíritus y sustituyen a las columnas anteriores que sostenían el techo.

Wakaimonogashira (若い者頭)

'Líder de la juventud'. Un luchador retirado (generalmente un ex *jūryō* o *maegashira*) que es un funcionario de la Asociación de Sumo, que trabaja con nuevos reclutas en su antiguo establo o *ichimon* asociado, y que también organiza combates *de maezumō.*

Wakigaamai (脇が甘い)

'Lado suave'. Una mala defensa para evitar que el oponente obtenga un agarre bajo el brazo.

Wakigakatai (脇が堅い)

'Lado duro'. Antónimo de *wakigaamai*. Una buena defensa en la que el codo se pega al flanco para evitar la jugada del contrario.

Wanpaku-zumo (腕白相撲)

'Sumo travieso'. *Wanpaku* es un término japonés para un niño, especialmente un niño, que no obedece y se enfurece. *Wanpaku-zumo* es sumo para niños de primaria. El Campeonato Nacional de Sumo Wanpaku está organizado por la JCI Tokio y la Federación Japonesa de Sumo. Su final nacional se lleva a cabo en el Ryōgoku Kokugikan y el ganador es coronado *yokozuna* de escuela primaria.

Yachingatakai (家賃が高い)

Un luchador de sumo que está clasificado demasiado alto por sus habilidades y obtiene malos resultados.

Yamaiku (やまいく)

En la jerga del sumo, enfermarse o lesionarse.

Yaochō (八百長)

'Trabajo preparado' o 'juego fijo', refiriéndose a un combate con un resultado predeterminado.

Yobidashi (呼出 o 呼び出し)

Ujier o locutor. Asistentes generales en torneos. Llaman a los luchadores al *dohyō* antes de sus combates, construyen el *dohyō* antes de un torneo y lo mantienen entre combates, exhiben los carteles publicitarios antes de los combates patrocinados, mantienen el suministro de sal ceremonial y *chikara-mizu*, y cualquier otro trabajo ocasional necesario.

Yokata (世方)

Personas ajenas al mundo del sumo.

Yokozuna (横綱)

'Cuerda horizontal'. El rango más alto en sumo, generalmente traducido como 'Gran Campeón'. El nombre proviene de la cuerda que usa un *yokozuna* para el *dohyō-iri*. Ver *tsuna*.

Yokozuna-kai (横綱会)

Un evento que se lleva a cabo todos los años después del torneo Kyūshū, donde se reúnen *los yokozuna antiguos y actuales.* Tiene una larga historia, que data de 1953. En los últimos años, se lleva a cabo como una cena que se lleva a cabo una vez al año en hoteles y restaurantes de primera clase en la ciudad de Fukuoka. También se percibe como un salón de la fama del sumo, ya que solo aquellos que se encuentran o se ubicaron en la parte superior de la clasificación pueden participar.

Yokozuna Shingi Kai (横綱審議会) o Yokozuna Shingi Iinkai (横綱審議委員会)

'Consejo deliberativo de Yokozuna'. Un organismo formado en 1950 cuyos 15 miembros provienen de fuera de la Asociación de Sumo de Japón, que se reúne después de cada *honbasho* para considerar candidatos para el ascenso a *yokozuna*. Se pasa una recomendación a la Asociación de Sumo, que tiene la última palabra. También ofrece opiniones sobre el desempeño de *los yokozuna* actuales.

Yosedaiko (寄せ太鼓よせだいこ)

'Reunirse alrededor del tambor'. Los tambores sonaron en la mañana de un torneo para atraer a la multitud. Usualmente interpretado desde la torre frente al Ryōgoku Kokugikan, los percusionistas tocan frente a la entrada durante el *jungyo*.

Yotsumi (四つ身)

Una situación de agarres cruzados en la que cada luchador tiene un agarre bajo el brazo de su oponente.

Yotsu-zumo (四つ相撲)

Hay dos tipos principales de lucha en el sumo: *oshi-zumō* y *yotsu-zumō*. *Yotsu-zumō* es donde ambos luchadores agarran el cinturón del otro con ambas manos, de ahí la traducción literal: 'cuatro sumo' o 'cuatro manos en el *mawashi* sumo'. Hay algunos subtipos de *yotsu-zumo*. *Migi-yotsu* (右四つ) es cuando uno tiene *sashite* (差して) a la derecha (*migi*), lo que significa que uno tiene su mano derecha debajo del brazo izquierdo de su oponente y agarrando su *mawashi*. *Hidari-yotsu* es el opuesto donde uno está a la izquierda (*hidari*) la mano está dentro del brazo derecho del oponente. Un luchador *yotsu-zumō* generalmente preferirá la izquierda o la derecha y se lo conoce como luchador *migi-yotsu* o *hidari-yotsu.* Si uno no tiene preferencias, se les conoce como *namakura-yotsu* (鈍ら四つ), donde *namakura* se traduce literalmente como 'perezoso' o 'cobarde', lo que sugiere que no tener preferencias se ve de manera negativa. Hay otro agarre *de yotsu* final conocido como *moro-zashi* (両差し), literalmente '*sashite* en ambos lados', donde ambas manos están adentro y es un agarre muy fuerte. La única defensa real para el *agarre moro-zashi* es la *técnica kimedashi* (極めだし) en la que el luchador defensor envuelve ambos brazos sobre el *agarre moro-zashi* y bloquea las manos debajo, lo que aprieta el agarre interior doble, lo debilita y permite forzar el agarre. *Kime-dashi* también se conoce como *kannuki* (閂) (generalmente escrito en hiragana como かんぬき), y significa 'atornillar' o 'barrer'. Cuando dos luchadores que pelean al *estilo yotsu-zumō* se oponen y favorecen el mismo estilo de agarre, ya sea *migi-yotsu* o *hidari-yotsu*, entonces encajarán muy bien juntos en lo que se llama *ai-yotsu* (相四つ), o juntos *yotsu*. Sin embargo, si tienen preferencias opuestas, entonces se conoce como *kenka-yotsu* (喧嘩四つ), literalmente luchando contra *yotsu*. En esta situación, quien obtiene su agarre preferido suele ser el vencedor.

Yumitori-shiki (弓取式)

La ceremonia de giro del arco realizada al final de cada día *de honbasho* por un luchador designado, el *yumitori*, que generalmente pertenece a la división *makushita* y suele ser miembro del establo de un *yokozuna.*

Yurufun (ゆるふん)

Un mawashi ligeramente ajustado. Se puede usar a propósito para incapacitar a los luchadores que se especializan en *yotsu-zumō*. *Fun* es una abreviatura de *fundoshi*.

Yusho (優勝)

Un campeonato de torneo en cualquier división, otorgado al luchador que gana la mayor cantidad de combates.

Yusho arasoi (優勝争い)

'Lucha por la victoria'. La carrera del campeonato. Se utiliza para indicar la clasificación de luchadores que pueden ganar el título cerca del final del torneo.

Zanbara (ざんばら)

Cabello suelto y despeinado. Término para el estilo de cabello antes de que el cabello del luchador sea lo suficientemente largo como para ponerlo en un estilo de cabello *chonmage*. Cuando se ve en las divisiones superiores, es una señal de un luchador que ha subido de rango rápidamente ya que su cabello aún no ha tenido la oportunidad de crecer hasta el punto en que pueda atarse en un *chonmage*. En sucesión, un luchador comienza con el estilo *zanbara*, luego pasa al estilo *chonmage* y finalmente al estilo *ōichōmage*, que solo pueden usar los luchadores en las dos divisiones superiores.

Zensho (全勝)

Un torneo perfecto donde, dependiendo de la división, el luchador termina 15-0 o 7-0 en el torneo.

Naki sumo. El festival del bebé llorón

El Naki Sumo Crying Baby Festival 泣き相撲, *Nakizumō*) es un festival japonés anual en el que los bebés se sostienen en los brazos de los luchadores de sumo en un ring de sumo al aire libre. Dos bebés compiten en un combate corto en el que el primer niño que llora es proclamado ganador. Según el folklore japonés, un bebé que llora tiene el poder de ahuyentar a los malos espíritus, mientras que un llanto fuerte y fuerte indica que el niño crecerá fuerte y sano.

El Naki Sumo Festival se ha celebrado en todo Japón durante más de 400 años. Se considera que el festival tiene su origen en la creencia popular de que el fuerte llanto de un bebé inocente tiene el poder de ahuyentar a los demonios o espíritus malignos. El proverbio japonés *naku ko wa sodatsu*, que significa "los bebés que lloran crecen más rápido", es una fuente adicional de inspiración para el festival.

El Festival Naki Sumo se lleva a cabo anualmente en los santuarios sintoístas de todo Japón, más comúnmente alrededor del 5 de mayo para coincidir con el Día del Niño al final de las vacaciones de la Semana Dorada. Las costumbres y tradiciones específicas de cada festival varían según el lugar, pero el enfoque principal de cada festival es una oración ritual por la buena salud de cada bebé y una competencia entre infantes que se lleva a cabo en un ring de lucha de sumo.

Un sacerdote sintoísta abre cada festival con rituales para orar por el crecimiento saludable de cada bebé. El personal del santuario fabrica a mano cascos kabuto de cuatro puntas para que cada participante los use durante la competencia de llanto y crea regalos conmemorativos y recuerdos para los padres. Luego, la competencia de bebés que lloran se lleva a cabo al aire libre en un ring de sumo hecho a mano. Dos bebés a la vez compiten en combates cortos, mientras son sostenidos en los brazos de luchadores de sumo profesionales o estudiantes. El primer niño que llora es declarado ganador y se le otorga una bendición de buena salud. Si ambos niños lloran simultáneamente, el bebé con el llanto más fuerte o prolongado suele ser el vencedor.

Los luchadores de sumo emplean una variedad de técnicas para alentar el llanto, como hacer rebotar al bebé en sus brazos, hacer ruidos fuertes y expresiones faciales divertidas o aterradoras, y cantar *"¡Naki! ¡Naki! ¡Naki!"* ("¡Llora! ¡Llora! ¡Llora!" en español). En algunas versiones del festival, cuando ninguno de los bebés ha llorado durante varios minutos, los árbitros o los jueces se ponen máscaras tradicionales japonesas y se acercan a los bebés para intentar asustarlos. Al final de cada combate, algunas familias y espectadores gritan la frase *banzai raku* que significa "larga vida".

Un árbitro evalúa la fuerza y el volumen del grito de cada concursante

El Festival Naki Sumo más conocido se lleva a cabo cada año en Asakusa, Tokio, donde los estudiantes luchadores de sumo del templo Sensō-ji sostienen a los bebés en sus brazos. Cuando los bebés empiezan a llorar, el estudiante sumo levanta a los bebés más alto en el aire, lo que se cree que fortalece la bendición otorgada a cada niño que llora. En el Santuario Gokoku en Hiroshima, los bebés están vestidos con kimonos y sentados uno frente al otro sobre almohadas mientras un árbitro de sumo anima a los bebés a llorar. Los competidores elegibles deben tener entre 6 y 18 meses de edad en el momento del festival. Alrededor de 100 bebés compiten cada año.

El niño ganador es levantado en el aire por un luchador de sumo en el Templo Sensoji en Asakusa, Tokio

El festival es gratis y abierto al público; sin embargo, algunos santuarios y templos requieren que los padres envíen una solicitud o paguen una tarifa para participar. Algunos lugares son tan populares que los niños son elegidos por sorteo y los padres viajan por todo Japón para encontrar un lugar para participar. Si bien la mayoría de los participantes son japoneses, algunos extranjeros han viajado a Japón para participar en el festival. CNN entrevistó a una pareja estadounidense de origen japonés que voló desde Nueva York para asistir al festival en Asakusa en 2010.

Como consecuencia de la pandemia de COVID-19 en Japón, muchos festivales de sumo de Naki programados para la primavera de 2020 se cancelaron o pospusieron hasta el otoño.

Béisbol

El béisbol se introdujo en Japón en 1872 y es el deporte de participación y de espectadores más popular de Japón. Las primeras competiciones profesionales surgieron en la década de 1920. El nivel más alto de béisbol en Japón es Nippon Professional Baseball (NPB), que consta de dos ligas, la Liga Central y la Liga del Pacífico, con seis equipos en cada liga. El béisbol de la escuela secundaria disfruta de un perfil público y una base de fanáticos particularmente fuertes, al igual que el fútbol universitario y el baloncesto universitario en los Estados Unidos; el Campeonato Japonés de Béisbol de Escuelas Secundarias ("Summer *Kōshien*"), que tiene lugar cada agosto, se televisa a nivel nacional e incluye campeones regionales de cada una de las 47 prefecturas de Japón.

En japonés, el béisbol se llama comúnmente *yakyū* (野球), combinando los caracteres de *campo* y *pelota*. Según la Organización Nacional de Turismo de Japón (JNTO), la atmósfera de los juegos de béisbol japoneses es menos relajada que en los Estados Unidos, con fanáticos cantando y bailando regularmente las canciones del equipo. Además, como escribió el escritor estadounidense Robert Whiting en su libro de 1977 *The Chrysanthemum and the Bat*, "la visión japonesa de la vida, que hace hincapié en la identidad del grupo, la cooperación, el trabajo duro, el respeto por la edad, la antigüedad y la 'cara' ha impregnado casi todos los aspectos del deporte. Los estadounidenses que vienen a jugar a Japón rápidamente se dan cuenta de que Baseball Samurai Style es diferente".

En Japón, los jugadores de béisbol profesional de Nippon como Shohei Ohtani, Ichiro Suzuki, Hideki Matsui, Shigeo Nagashima y Sadaharu Oh son considerados estrellas nacionales, y sus actuaciones excepcionales han aumentado la popularidad del béisbol en Japón. Todos ellos recibieron o fueron abordados para el Premio de Honor del Pueblo (国民栄誉賞, *Kokumin Eiyoshō*) por sus logros y popularidad.

Tokyo Dome durante la MLB Japan All-Star Series 2014

Historia

El béisbol fue introducido por primera vez en Japón como deporte escolar en 1872 por el estadounidense Horace Wilson, profesor de inglés en la Academia Kaisei de Tokio. El primer equipo de béisbol para adultos organizado, llamado Shimbashi Athletic Club, se estableció en 1878.

El gobierno japonés nombró *a oyatoi* estadounidenses para iniciar un proceso de modernización inspirado por el estado. Esto involucró al Ministerio de Educación, quien hizo que el béisbol fuera accesible para los niños al integrar el deporte en el plan de estudios de educación física. Estudiantes japoneses, que regresaban de estudiar en Estados Unidos cautivados por el deporte, ocuparon cargos gubernamentales. Clubes y equipos privados como el Shinbashi Athletic Club, junto con equipos de escuelas secundarias y universidades, comenzaron la infraestructura de béisbol.

En un partido jugado en Yokohama en 1896, un equipo de la escuela secundaria Ichikō de Tokio derrotó de manera convincente a un equipo de extranjeros residentes del Yokohama Country & Athletic Club. La prensa japonesa contemporánea elogió al equipo como héroes nacionales y las noticias de este partido contribuyeron en gran medida a la popularidad del béisbol como deporte escolar. Tsuneo Matsudaira en su discurso "Deportes y entrenamiento físico en el Japón moderno" a la Sociedad Japonesa del Reino Unido en Londres en 1907 relató que después de la victoria, "el juego se extendió, como un incendio en un campo seco, en verano, en todo el país, y algunos meses después, incluso en niños de escuelas primarias en el país lejos de Tōkyō se les veía jugando con bates y pelotas".

El béisbol profesional

El béisbol profesional en Japón comenzó en la década de 1920, pero no fue hasta que se estableció el Greater Japan Tokyo Baseball Club (Dai -*nippon Tōkyō Yakyū Kurabu*) en 1934 que el juego profesional moderno tuvo un éxito continuo.

Situación de los jugadores que juegan en el Seibu Dome

El béisbol fue introducido en Japón en 1872 por Horace Wilson, y su primer equipo formal se estableció en 1878. Durante casi 30 años, hasta 1906, un juego se podía ver de forma gratuita, ya que se consideraba vergonzoso aceptar dinero por él, haciendo algo que les gustaba a los jugadores.

En 1907, se llevó a cabo el primer juego que tuvo una tarifa para ver. A partir de 1908, varios equipos profesionales de los Estados Unidos realizaron giras por Japón y jugaron contra equipos amateur compuestos en su mayoría por estudiantes universitarios, incluidos los Medias Blancas de Chicago y los Gigantes de Nueva York en 1913. Al darse cuenta de que era necesaria una liga profesional para mejorar, dos los equipos profesionales se establecieron en 1920. En el mismo año, los equipos realizaron giras de exhibición en Corea y Manchuria para difundir el béisbol. Esta primera liga profesional se desintegró en 1923 por razones financieras y, después de repetidos intentos de revivir una liga profesional, se disolvió formalmente en 1929.

- La Liga Japonesa de béisbol

La Liga de Béisbol Japonesa (日本野球連盟, *Nihon Yakyū Renmei*) fue una liga de béisbol profesional en Japón que operó desde 1936 hasta 1949, antes de reorganizarse en 1950 como Nippon Professional Baseball.

El equipo dominante de la liga fue el Tokyo Kyojin (rebautizado Yomiuri Giants en 1947), que ganó nueve campeonatos de liga, incluidos seis seguidos entre 1938 y 1943, cuando muchos de los mejores jugadores de Japón servían en el Ejército Imperial Japonés.

Los jugadores destacados de la era de la liga de béisbol japonesa incluyeron a Haruyasu Nakajima, Tetsuharu Kawakami y Kazuto Tsuruoka; los lanzadores Hideo Fujimoto, Eiji Sawamura, Victor Starffin y Tadashi Wakabayashi; y los jugadores de dos vías Fumio Fujimura, Shosei Go, Masaru Kageura y Jiro Noguchi.

A diferencia de los equipos profesionales estadounidenses, los equipos de la liga de béisbol japonesa generalmente recibieron el nombre de sus propietarios/patrocinadores corporativos en lugar de las ciudades o regiones en las que jugaron. Esto se debió a que las franquicias japonesas no tienen fuertes requisitos territoriales como en las Grandes Ligas; Como resultado, los equipos de JBL se agruparon en áreas metropolitanas en el centro de Japón (Tokio, Nagoya) y el sur (Osaka). Como resultado, los equipos eran notorios por la frecuencia con la que cambiaban sus nombres, a menudo debido a cambios en la propiedad/patrocinio (y también debido a las regulaciones nacionalistas impuestas durante la guerra, como la prohibición de los nombres de equipos en inglés). Los Gigantes de Yomiuri, los Dragones de Chunichi, y los Tigres de Hanshin son los únicos clubes importantes supervivientes que siempre han tenido su sede en sus respectivas ciudades. Además, los Orix Buffaloes actuales son una fusión de dos clubes que nunca abandonaron su ciudad natal.

La mayoría de los equipos de la Liga de Béisbol Japonesa no tenían un estadio local "oficial"; en cambio, los equipos jugaban en cualquier estadio en el área en la que tenían su sede. Todos los campeonatos de liga fueron para quien tuviera el mejor récord al final de la temporada, sin que se jugara una serie de postemporada.

La liga se estableció el 5 de febrero de 1936 como la Liga de Béisbol Ocupacional de Japón, con un complemento inicial de siete equipos. Tres de los equipos tenían su sede en Tokio, dos en Osaka y dos en Nagoya.

Debido a la falta de jugadores de posición, varios jugadores de la liga lanzaron y batearon. Al principio (hasta después de la Segunda Guerra Mundial), la JBL era una liga de "pelota muerta", debido a que Japón conservaba el caucho (incluidas las pelotas de béisbol interiores) para sus esfuerzos de guerra; en cambio usó Balatá dentro de las bolas. Inicialmente, la liga jugaba temporadas divididas, desde 1936 hasta 1938. En la temporada de debut de 1936, se dividió en temporadas de primavera, verano y otoño, y solo llevaba la cuenta de la clasificación en la temporada de otoño. La liga jugó temporadas de primavera y otoño en 1937 (c. calendario de 100 juegos en total) y 1938 (calendario total de 75 juegos), agregando un nuevo equipo cada año.

La liga pasó a llamarse Liga de Béisbol Japonesa en 1939, jugando un calendario de 96 juegos. Antes de la temporada de 1940, uno de los equipos fundadores, Nagoya Kinko (originalmente los Nagoya Golden Dolphins), se fusionó con los Tokyo Senators. La temporada de 1940 contó con un calendario de 104 juegos.

En octubre de 1940 (en respuesta a la creciente hostilidad hacia Occidente debido a la Segunda Guerra Mundial), la liga prohibió el uso del inglés en el béisbol japonés. En respuesta, las Águilas de Korakuen se convirtieron en "Kurowashi", los Tigres de Osaka se convirtieron en "Hanshin", los Senadores de Tokio se convirtieron en "Tsubasa" y (finalmente) Lion se convirtió en "Asahi".

En 1941, JBL nombró a su primer presidente, Jiro Morioka (anteriormente vicepresidente de Dai Tokyo). Morioka negoció con el Ejército Imperial Japonés para mantener el béisbol profesional durante los primeros años de la Segunda Guerra Mundial.

La liga jugó un calendario de 90 juegos en 1941, un calendario de 104 juegos en 1942 y un calendario de 84 juegos en 1943.

Dos equipos con sede en Tokio se disolvieron antes de la temporada de 1944: el Yamato Baseball Club (originalmente Korakuen Eagles) y el Nishitetsu Baseball Club (originalmente Tokyo Senators).

Debido a la Guerra del Pacífico, la temporada de 1944 se truncó a c. 35 juegos, y la temporada de 1945 se omitió por completo. Muchos jugadores se alistaron en el Ejército Imperial Japonés, y 72 de ellos perdieron la vida en la guerra.

La liga se reinició el 6 de noviembre de 1945 y al año siguiente se jugó una temporada completa de 105 partidos, con dos nuevos equipos (ambos con sede en Tokio) uniéndose a la liga. Uno de los nuevos equipos, Gold Star, era propiedad del fabricante textil Komajiro Tamura, quien también era dueño de Pacific (anteriormente Asahi).

Una liga rival de cuatro equipos, conocida como la Liga Kokumin (国民リーグ, *Kokumin Riigu*), jugó una temporada de verano de 30 juegos en 1947. Sin embargo, al no poder competir contra la JBL más establecida, la Liga Kokumin se disolvió algunos juegos en el Temporada de otoño de 1947.

La Liga de Béisbol Japonesa jugó un calendario de 119 juegos en 1947. Ese año, la personalidad del béisbol Sōtaro Suzuki propuso que los equipos de JBL deberían tener nombres favoritos como los Yomiuri Giants, cuyo nombre favorito era "Kyojin", y nombres como los Osaka Tigers alias "Mouko" (*tigre feroz*), el revivido "Seito" (*medias azules) de* los Senadores de Tokio y el "Taihei" (*tranquilidad) del* Pacífico comenzaron a ser utilizados por la prensa. Sin embargo, algunos equipos rechazaron el uso de estos nombres cariñosos, por lo que nunca se adoptaron por completo. La temporada de 1948 tuvo un calendario de 140 juegos y la temporada de 1949 tuvo un calendario de 134 juegos.

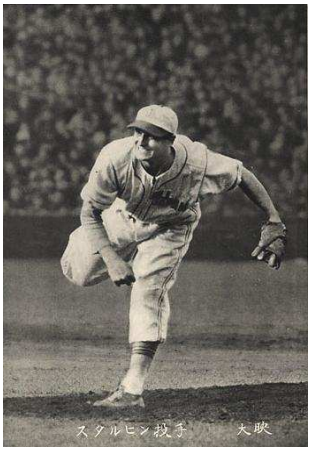
Después de la temporada de 1949, la liga se reorganizó en la actual Nippon Professional Baseball (NPB). Los cuatro clubes establecidos más temprano anteriormente en la Liga de Béisbol Japonesa fueron colocados en la Liga Central de la NPB, mientras que las cuatro franquicias que sobrevivieron más tarde fueron a la Liga del Pacífico.

Jugadores extranjeros

Victor Starffin, un lanzador de etnia rusa, fue un jugador dominante de la época y el primer lanzador profesional en Japón en ganar 300 juegos.

Shosei Go, apodado "La locomotora humana", era un veloz jugador de Taiwán que jugaba en la liga para los Kyojin y los Tigres. Ganó el premio JBL Most Valuable Player de 1943 como miembro del campeón Kyojin. Hiroshi Oshita fue otro jugador taiwanés que protagonizó la JBL. De 1946 a 1949 jugó para los Tokyo Senators/Tokyu Flyers. Después de

la reorganización, Oshita se quedó con los Flyers hasta 1951 y luego se mudó a los Nishitetsu Lions, terminando su carrera profesional japonesa con un promedio de bateo de por vida de .303, 201 jonrones y 861 carreras impulsadas.



Victor Starffin se enroló en el Tōkyō Kyojingun en 1936. Empezó ahí su brillante carrera, en la que se ganó el sobrenombre de Aoi-me no Nihonjin («El japonés de ojos azules»)

Andrew "Bucky" Harris McGalliard ("Bucky Harris" de Japón), Herbert "Buster" North y James E. "Jimmy Bonna" Bonner se convirtieron en los primeros estadounidenses en jugar en la liga de béisbol profesional de Japón en 1936. Bonner era afroamericano, superando así a Jackie Robinson en el béisbol profesional 11 años antes de que Robinson irrumpiera con los Dodgers de Brooklyn. Se les unieron los jugadores japoneses-estadounidenses Kiyomi "Slim" Hirakawa, Fumito "Jimmy" Horio, Kazuyoshi "George" Matsuura, Yoshio "Sam" Takahashi y Tadashi "Bozo" Wakabayashi.

Equipos

Nombre	Ciudad	Fundación	Nombres posteriores	Nombre	Liga NPB
Dai Tokyo	Tokyo	1936	* Lion Baseball Club (1937–1940) * Asahi Baseball Club (1941–1944) * Pacific Baseball Club (1946) * Taiyō Robins (1947–1952)	Yokohama DeNA BayStars, reubicado en 1978	Central League
Nagoya Baseball Club	Nagoya	1936	* Sangyo Baseball Club (1944) * Chubu Nippon (1946) * Chubu Nippon Dragons (1947–1953)	Chunichi Dragons (1954–)	Central League
Nagoya Golden Dolphins	Nagoya	1936	Nagoya Kinko (1937–1939)	Unido a los Tokyo Senators (1940; disuelto en 1944)	N.A.
Osaka Tigers	Osaka, Nishinomiya	1936	* Hanshin Baseball Club (Septiembre 25, 1940–1944) * Osaka Tigers (1946–1949, nicknamed "Hanshin")	Hanshin Tigers (1950–)	Central League
Tokyo Kyojin	Tokyo	1936	* Yomiuri Giants (1947–)	Yomiuri Giants (1947–)	Central League
Tokyo Senators	Tokyo	1936	* Tsubasa Baseball Club (1940) * Taiyō Baseball Club (1941–1942) * Nishitetsu Baseball Club (1943)	Disuelto (1944)	N.A.
Hankyu Baseball Club	Osaka	1936	* Hankyu Bears (Enero–Abril 1947) * Hankyu Braves (Abril 1947 – 1988)	Orix Buffaloes (2005–)	Pacific League
Korakuen Eagles	Tokyo	1937	* Eagles Baseball Club (1938–1939) * Kurowashi Black Eagles (1940–1942)	Disuelto (1944)	N.A.

Nombre	Ciudad	Fundación	Nombres posteriores	Nombre	Liga NPB
			* Yamato Baseball Club (1942–1943)		
Nankai Baseball Club	Osaka	1938	* Kinki Nippon (Junio 1–Diciembre 31, 1944) * Great Ring (1946–Mayo 31, 1947) * Nankai Hawks (Junio 1, 1947 – 1988)	Fukuoka SoftBank Hawks, reubicado en 1988	Pacific League
Gold Star	Tokyo	1946	* Kinsei Stars (1947–1948) * Daiei Stars (1949–1957)	Chiba Lotte Marines (1992–) reubicado en 1992	Pacific League
Senators Baseball Club	Tokyo	1946	* Tokyu Flyers (1947) * Kyuei Flyers (1948) * Tokyu Flyers (1949–1954)	Hokkaido Nippon-Ham Fighters (1974–) reubicado en 2004 a Sapporo	Pacific League

MVP

- 1937 (primavera): Eiji Sawamura, Tokyo Kyojin, P
- 1937 (otoño): Harris McGalliard, Korakuen Eagles, C
- 1938 (primavera): Hisanori Karita, Senadores de Tokio, 2B
- 1938 (otoño): Haruyasu Nakajima, Tokyo Kyojin, OF
- 1939: Victor Starffin, Tokio Kyojin, P
- 1940: Victor Starffin, Tokio Kyojin, P
- 1941: Tetsuharu Kawakami, Tokio Kyojin, 1B
- 1942: Shigeru Mizuhara, Tokio Kyojin, 2B
- 1943: Shosei Go, Tokio Kyojin, OF
- 1944: Tadashi Wakabayashi, Hanshin, P.
- 1945: *Sin juego de liga debido a la Segunda Guerra Mundial*
- 1946: Kazuto Tsuruoka, Kinki Gran Anillo, 3B
- 1947: Tadashi Wakabayashi, Tigres de Osaka, P
- 1948: Kazuto Tsuruoka, Nankai, 3B
- 1949: Fumio Fujimura, Tigres de Osaka, 3B

Clasificación por temporadas

Año	Media temporada	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1936	Primavera	*Sin clasificaciones*								
	Verano	*Sin clasificaciones*								
	Otoño	Osaka Tigers	Tokyo Kyojin	Hankyu Baseball Club	Nagoya Baseball Club	Tokyo Senators	Nagoya Golden Dolphins	Dai Tokyo		
1937	Primavera	Tokyo Kyojin	Osaka Tigers	Tokyo Senators	Hankyu	Nagoya Kinko	Dai Tokyo	Nagoya	Korakuen Eagles	
	Otoño	Osaka Tigers	Tokyo Kyojin	Korakuen Eagles	Nagoya Kinko	Tokyo Senators	Lion Baseball Club	Hankyu	Nagoya	
1938	Primavera	Osaka Tigers	Tokyo Kyojin	Hankyu	Korakuen Eagles	Tokyo Senators	Nagoya Kinko	Nagoya	Lion	
	Otoño	Tokyo Kyojin	Osaka Tigers	Hankyu	Nagoya	Lion	Tokyo Senators	Korakuen Eagles	Nankai Baseball Club	Nagoya Kinko

1939	Tokyo Kyojin	Osaka Tigers	Hankyu	Tokyo Senators	Nankai	Nagoya	Nagoya Kinko	Lion	Korakuen Eagles
1940	Tokyo Kyojin	Hanshin Tigers	Hankyu	Tsubasa Baseball Club	Nagoya	Kurowashi	Nagoya Kinko	Nankai	Lion
1941	Tokyo Kyojin	Hankyu	Taiyō Baseball Club	Nankai	Hanshin Tigers	Nagoya	Kurowashi	Asahi Baseball Club	
1942	Tokyo Kyojin	Taiyō	Hanshin Tigers	Asahi	Hankyu	Nankai	Nagoya	Yamato Baseball Club	
1943	Tokyo Kyojin	Nagoya	Asahi	Hanshin Tigers	Nishitetsu Baseball Club	Yamato	Hankyu	Nankai	
1944	Hanshin Tigers	Tokyo Kyojin	Hankyu	Sangyo Baseball Club	Asahi	Kinki Nippon			
1945	*Sin liga debido a la II Guerra Mundial*								
1946	Kinki Great Ring	Tokyo Kyojin	Osaka Tigers	Hankyu	Senators Baseball Club	Gold Star	Chubu Nippon	Pacific Baseball Club	
1947	Osaka Tigers	Chunichi Dragons	Nankai Hawks	Hankyu Braves	Yomiuri Giants	Tokyu Flyers	Taiyō Robins	Kinsei Stars	
1948	Nankai Hawks	Yomiuri Giants	Osaka Tigers	Hankyu Braves	Kyuei Flyers	Taiyō Robins	Kinsei Stars	Chunichi Dragons	
1949	Yomiuri Giants	Hankyu Braves	Daiei Stars	Nankai Hawks	Chunichi Dragons	Osaka Tigers	Tokyu Flyers	Taiyō Robins	

- Nippon Professional Baseball

Nippon Professional Baseball (日本野球機構, *Nippon Yakyū Kikō*) o NPB es el nivel más alto de béisbol en Japón. A nivel local, a menudo se le llama Puro Yakyū (プロ野球), que significa *béisbol profesional*. Fuera de Japón, a menudo se lo denomina simplemente "béisbol japonés".

Las raíces de la liga se remontan a la formación del "Greater Japan Tokyo Baseball Club" (大日本東京野球倶楽部, *Dai-Nippon Tōkyō Yakyū Kurabu*) en Tokio, fundado en 1934, y el circuito original de este deporte en el Imperio fundó dos años después, la Liga Japonesa de Béisbol (JBL), que continuó jugando incluso durante los últimos años de la Segunda Guerra Mundial. La organización que es la NPB de hoy se formó cuando el JBL se reorganizó en 1950, creando dos ligas con seis equipos cada una en la Liga Central y la Liga del Pacífico con una serie de juegos de play-off de campeonato de la Serie de Japón que finaliza la temporada a partir de ese año.

La NPB también supervisa la Liga Occidental y la Liga Oriental, las ligas menores afiliadas a la NPB.

Desde la primera Serie de Japón en 1950, los Yomiuri Giants tienen la mayor cantidad de campeonatos con 22 y la mayor cantidad de apariciones con 37. Al ingresar a la temporada 2023, los Orix Buffaloes, quienes derrotaron a los Tokyo Yakult Swallows 4–2–1 en la Serie de Japón de 2022, son los campeones reinantes. La Serie de Japón se ha disputado 73 veces hasta 2022, con la Liga del Pacífico ganando 37 y la Liga Central ganando 36.

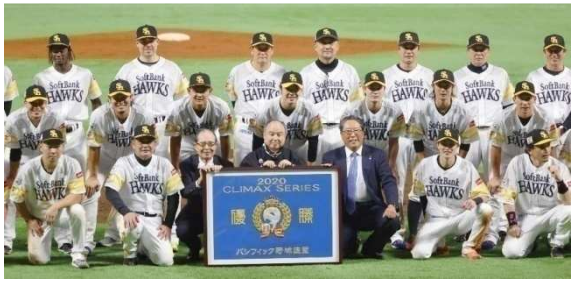
Estructura

Nippon Professional Baseball consta de dos ligas, la Liga Central y la Liga del Pacífico, cada una de las cuales tiene seis equipos. También hay dos ligas menores profesionales de nivel secundario, la Liga del Este y la Liga del Oeste, que juegan horarios más cortos para jugadores en desarrollo. Los equipos de la NPB pueden tener más de un equipo de ligas menores siempre que estén fuera del sistema de ligas menores establecido, siendo los Fukuoka SoftBank Hawks y Yomiuri Giants los únicos equipos que se aprovechan de esto. A partir de 2023, los Hawks tienen tres equipos de ligas menores, los Giants tienen dos, y los otros diez equipos solo tienen un equipo de ligas menores cada uno. Los equipos por debajo de las ligas del este y del oeste juegan partidos de exhibición contra varios equipos universitarios, industriales, Shikoku Island League Plus y otros equipos de ligas menores de la NPB.

La Liga Central y la Liga del Pacífico operan como entidades separadas, a diferencia de las cuatro principales ligas deportivas profesionales de América del Norte, cuyas ligas operan como una sola entidad. Los derechos de televisión de los juegos siempre están en manos del equipo local de un juego. La Liga del Pacífico ha utilizado la regla del bateador designado (DH) desde 1975, mientras que la Liga Central no ha utilizado el DH fuera del juego entre ligas donde un equipo de la Liga del Pacífico es el equipo local y en la Serie de Japón de 1985.

La temporada comienza a fines de marzo o principios de abril y termina en octubre, con dos o tres juegos de estrellas en julio. En las últimas décadas antes de 2007, las dos ligas programaron cada una entre 130 y 140 juegos de temporada regular, siendo los 146 juegos jugados por la Liga Central en 2005 y 2006 la única excepción. Desde entonces, ambas ligas han adoptado temporadas de 143 juegos, 71 o 72 cada una en casa y fuera de casa, enfrentándose a sus cinco respectivos oponentes dentro de la liga 25 veces cada uno y enfrentando a sus seis oponentes interligas tres veces cada uno desde fines de mayo hasta principios de junio en juegos interligas, con un campeón separado siendo coronado para el equipo con el mejor récord en los 18 juegos de interligas. En general, los equipos japoneses juegan seis partidos a la semana, con todos los lunes libres (excepto en ocasiones específicas, como un partido que se juega fuera del estadio principal del equipo local o si una suspensión por lluvia obligó a posponer un partido para el lunes).A diferencia de las Grandes Ligas de Béisbol, las dobles carteleras no han aparecido en la NPB desde finales de la década de 1990.

Después de la conclusión de cada temporada regular, los tres mejores equipos de cada liga pasan a jugar en el torneo de desempate del campeonato de la Serie Climax, y el ganador de cada torneo de desempate se enfrenta en una serie de campeonato al mejor de siete, conocida como la Serie Japón (conocida localmente como la Serie Nippon). Implementado en 2004 por la Pacific League (entonces conocida como Pacific League Playoffs) y en 2007 por la Liga Central, la Serie Climax es un sistema de dos etapas; en la "Primera etapa", los equipos del segundo y tercer lugar se enfrentan en una serie al mejor de tres jugadas íntegramente en el estadio local del equipo del segundo lugar. En el caso de una instancia en la que la serie termine 1–1–1, la semilla más alta siempre avanza a la Etapa final. En la "Etapa final", el ganador de la Primera etapa se enfrentará al ganador del banderín de la liga en una serie al mejor de seis jugadas íntegramente en el estadio local del ganador del banderín. El sembrado más alto siempre comienza con una "victoria fantasma", o una ventaja de 1-0 en la serie antes de que se hayan jugado juegos, lo que significa que el sembrado más alto solo tiene que ganar tres juegos, mientras que el sembrado más bajo tiene que ganar cuatro juegos. En caso de empate, el sembrado más alto posteriormente solo necesitaría ganar dos juegos. En el raro caso de que la serie termine 3–3–1 después de siete juegos, se jugará un Juego 8 con entradas ilimitadas en el estadio con ventaja de localía. Hipotéticamente, una Serie de Japón puede durar hasta 14 juegos si cada uno de los primeros siete juegos resultó en un empate de 12 entradas. Desde sus inicios, la ventaja de local se alterna de año en año entre CL y PL, con el representante de CL obteniendo la ventaja de local en los años pares y el representante de PL obteniendo la ventaja de local en los años impares.



Los Hawks posan para una foto de equipo después de avanzar a la Serie de Japón de 2020 con una victoria que aseguró la Serie PL Climax sobre los Marines el domingo en Fukuoka

Desde su adopción por ambas ligas en 2007, Climax Series no determina quién ganó el banderín de cada liga, sino que el equipo con el mejor récord de temporada regular en cada liga gana el banderín, independientemente de su resultado en Climax Series. Esto ha llevado a cuatro ocasiones en las que el campeón de la Serie de Japón no ganó el banderín de su liga ese año, siendo los Chunichi Dragons de 2007, los Chiba Lotte Marines de 2010 y los Fukuoka SoftBank Hawks de 2018 y 2019. Sin embargo, de 2004 a 2006, el ganador de los Playoffs de la Liga del Pacífico recibió el banderín de la Liga del Pacífico de ese año.

Problemas financieros

Los problemas financieros afectan a muchos equipos de la liga. Se cree que, con la excepción de los Yomiuri Giants, Hanshin Tigers y Fukuoka SoftBank Hawks, todos los equipos están operando con subsidios considerables, a menudo de hasta 6 mil millones de yenes (alrededor de 73 millones de $), de sus empresas matrices. A menudo se culpa a un aumento en los salarios de los jugadores, pero, desde el comienzo de la liga profesional, las empresas matrices pagaron la diferencia como publicidad. La mayoría de los equipos nunca han tratado de mejorar sus finanzas a través del marketing constructivo. Además, los equipos de la Liga Central históricamente vieron ganancias mucho más altas que la Liga del Pacífico, con equipos populares como los Gigantes y los Tigres.

El número de áreas metropolitanas representadas en la liga aumentó de cuatro a cinco en 1988, cuando los Nankai Hawks (ahora Fukuoka SoftBank Hawks) se vendieron a Daiei y se mudaron a Fukuoka, nueve años después de que los Nishitetsu Lions se mudaran de Fukuoka a Tokorozawa para convertirse en los Seibu Lions, y de cinco a siete entre 2003 y 2005, cuando los Nippon-Ham Fighters se mudaron de Tokio a Sapporo antes de la temporada de 2004. Los Osaka Kintetsu Buffaloes se fusionaron con Orix BlueWave (convirtiéndose en los Orix Buffaloes) a mediados de 2004, lo que provocó una huelga de jugadores que finalmente resultó en la creación de Tōhoku Rakuten Golden Eagles en Sendai para mantener el equilibrio de 12 equipos antes de la temporada 2005.

Hasta 1993, el béisbol era el único deporte de equipo jugado profesionalmente en Japón. En ese año, se fundó la liga de fútbol profesional J.League. La nueva liga de fútbol colocó a los equipos en las capitales de las prefecturas de todo el país, en lugar de agruparlos en Tokio y sus alrededores, y los equipos recibieron el nombre de sus ubicaciones en lugar de los patrocinadores corporativos, a pesar de que muchos clubes de la J.League todavía son propiedad y están subvencionados por Entidades Corporativas.

La ola de jugadores que se mudaron a las Grandes Ligas de Béisbol, que comenzó con Hideo Nomo "retirándose" de Kintetsu Buffaloes, y luego firmó con Los Angeles Dodgers, también se ha sumado a los problemas financieros. La asistencia sufrió cuando los equipos perdieron a sus jugadores más comercializables, mientras que los índices de audiencia de televisión disminuyeron a medida que los espectadores sintonizaban las transmisiones de los juegos de las Grandes Ligas. Para disuadir a los jugadores de irse a jugar a América del Norte, o al menos para compensar a los equipos que pierden jugadores, el béisbol japonés y la MLB acordaron un sistema de publicación para jugadores bajo contrato. Los equipos de la MLB que deseen negociar con un jugador presentan ofertas por una "tarifa de publicación", que el equipo ganador de la MLB pagaría al equipo japonés si el jugador firma con el equipo de la MLB. Sin embargo, los agentes libres no están sujetos al sistema de publicación y algunos equipos casi nunca publican a sus jugadores.

Historia

El primer equipo de béisbol profesional en Japón fue fundado por el magnate de los medios Matsutarō Shōriki a fines de 1934 y se llamó Dai Nippon Tokyo Yakyu Kurabu ("el Gran Club de Béisbol de Japón en Tokio"). Después de emparejarse con un equipo de All-Stars estadounidenses visitantes que incluían a Babe Ruth, Jimmie Foxx, Lou Gehrig y Charlie Gehringer, el equipo pasó la temporada de 1935 arrasando en los EE. Según el historiador Joseph Reaves, "los únicos inconvenientes menores para la popularidad del equipo en los Estados Unidos fueron sus kanji y su engorroso nombre japonés. Ambos rectificaron rebautizándose como Tokyo Kyojin y adoptando un uniforme idéntico al de los New York Giants..."

De 1936 a 1950, el béisbol profesional en Japón se jugó bajo la bandera de la Liga Japonesa de Béisbol (JBL). El equipo dominante de la liga durante este período fue el Tokyo Kyojin, que ganó nueve campeonatos de liga, incluidos seis seguidos desde 1938 hasta 1943. El equipo pasó a llamarse oficialmente Yomiuri Giants en 1947.

Después de la temporada de 1949, los propietarios del equipo JBL se reorganizaron en la NPB; El propietario de Daiei Stars, Masaichi Nagata, promovió un sistema de dos ligas, que se convirtió en la Liga del Pacífico (inicialmente llamada Taiheiyo Baseball Union) y la Liga Central. Nagata se convirtió en el primer presidente de la Liga del Pacífico. La liga ahora conocida como Nippon Pro Baseball comenzó a jugar en la temporada de 1950.

Los Yomiuri Giants de 1947

Cuatro equipos de JBL formaron la base de la Liga Central: Chunichi Dragons, Hanshin Tigers, Yomiuri Giants y Shochiku Robins (anteriormente Taiyō Robins). Para completar la liga, se formaron cuatro nuevos equipos: Hiroshima Carp, Kokutetsu Swallows, Nishi Nippon Pirates y Taiyō Whales.

Cuatro equipos de JBL formaron la base de la Liga del Pacífico: Hankyu Braves, Nankai Hawks, Daiei Stars y Tokyu Flyers. Para completar la liga, se formaron tres nuevos equipos: Kintetsu Pearls, Mainichi Orions y Nishitetsu Clippers.

Matsutarō Shōriki, el propietario de los Giants, actuó como comisionado no oficial de la NPB y supervisó la primera Serie de Japón, que contó con Mainichi Orions derrotando a Shochiku Robins 4 juegos a 2.

Los Nishi Nippon Pirates de la Liga Central existieron durante una temporada: ocuparon el sexto lugar en 1950 y la siguiente temporada se fusionó con los Nishitetsu Clippers (también con sede en Fukuoka) para formar los Nishitetsu Lions. Esto redujo el número de equipos de la Liga Central a siete. En 1952, se decidió que cualquier equipo de la Liga Central que terminara la temporada con un porcentaje de victorias por debajo de .300 sería disuelto o fusionado con otros equipos. Los Shochiku Robins cayeron en esta categoría y se fusionaron con Taiyō Whales para convertirse en Taiyō Shochiku Robins en enero de 1953. Esto permitió que la Liga Central se redujera a un número par de seis equipos.

En 1954 se fundó un nuevo equipo de la Liga del Pacífico, los Takahashi Unions, para aumentar a ocho el número de equipos en esa división. Aunque el equipo estaba repleto de jugadores de los otros equipos de la Liga del Pacífico, los Unions tuvieron problemas desde el principio y terminaron en la segunda división cada temporada. En 1957, las Uniones se fusionaron con las Daiei Stars para formar las Daiei Unions (y nuevamente se redujo el número de equipos de la Liga del Pacífico a siete). Los Unions existieron durante una sola temporada, terminando en el último lugar, a 43-1/2 juegos del primero. En 1958, las Uniones se fusionaron con Mainichi Orions para formar Daimai Orions. Esto permitió a la Liga del Pacífico pasar del desgarbado arreglo de siete equipos a seis equipos.

Después de estos diversos desarrollos de franquicias, a fines de la década de 1950, Nippon Professional Baseball había contraído desde la asignación inicial de 15 equipos hasta el número actual de 12.

El 1 de septiembre de 1964, el prospecto de los Nankai Hawks, Masanori Murakami, se convirtió en el primer jugador japonés en jugar en las Grandes Ligas de Béisbol cuando apareció en el montículo para los Gigantes de San Francisco; regresó a Japón en 1966. Las disputas sobre los derechos de su contrato eventualmente llevaron al Acuerdo de Contrato de Jugador entre Estados Unidos y Japón de 1967; Pasarían casi 30 años antes de que otro jugador japonés jugara en las Grandes Ligas.

Continuando con su dominio del JBL, los Gigantes de Yomiuri ganaron nueve campeonatos consecutivos de la Serie de Japón de 1965 a 1973.

El escándalo de Black Mist sacudió al béisbol profesional nipón entre 1969 y 1971. Las consecuencias de una serie de escándalos de arreglos de juegos dieron como resultado que varios jugadores estrella recibieran largas suspensiones, recortes salariales o la prohibición total del juego profesional; el consiguiente abandono del béisbol por parte de muchos fanáticos en Japón también condujo a la venta de los Nishitetsu Lions y los Toei Flyers.

De 1973 a 1982, en un precursor de las rondas de playoffs de la Serie Climax de hoy, la Liga del Pacífico empleó una temporada dividida con el ganador de la primera mitad jugando contra el ganador de la segunda mitad en un mini-playoff para determinar su campeón. En 1975, la Liga del Pacífico adoptó la regla del bateador designado. Estos se implementaron en un intento de atraer a los fanáticos a la Liga del Pacífico, ya que la Liga del Pacífico se vio significativamente más afectada por el escándalo de Black Mist que la Liga Central, y solo los Bravos de Hankyu no tuvieron jugadores involucrados en el incidente.

Después de ser un equipo de segunda división durante gran parte de las décadas de 1960 y 1970, en 1983 los Seibu Lions comenzaron un período de éxito sostenido. El equipo ganó el apodo de "Invencible Seibu" durante las décadas de 1980 y 1990 debido a su dominio sostenido de la liga, ganando 11 campeonatos de liga y ocho campeonatos de la Serie de Japón entre 1982 y 1994. Los Lions tenían una alineación poderosa en este período, llena de toleteros, como Koji Akiyama, Kazuhiro Kiyohara y Orestes Destrade. Su defensa también se benefició de los servicios de jugadores habilidosos como Hiromichi Ishige, Hatsuhiko Tsuji y el receptor Tsutomu Ito. Entre los lanzadores empleados por los Lions en este período estaba "The Oriental Express" Taigen Kaku, Osamu Higashio, Kimiyasu Kudoh, Hisanobu Watanabe y los relevistas Yoshitaka Katori y Tetsuya Shiozaki.

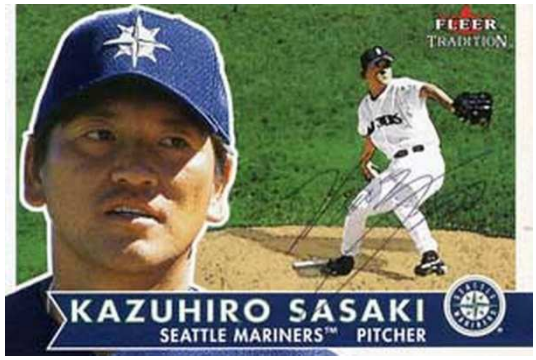
Los jugadores expatriados estadounidenses dejaron su huella en la NPB en la década de 1980, con jugadores como los hermanos Lee (Leron Lee y Leon Lee), Greg "Boomer" Wells, Randy Bass y Ralph Bryant que desempeñaron papeles clave en sus equipos de la NPB.

En 1995, el lanzador estrella Hideo Nomo se "retiró" de los Kintetsu Buffaloes y firmó con Los Angeles Dodgers. Nomo lanzó durante 14 temporadas en las Grandes Ligas antes de retirarse en 2008. Ganó el Premio al Novato del Año en 1995. En dos ocasiones lideró la liga en ponches y también lanzó dos juegos sin hits (el único lanzador japonés en lanzar un juego sin hits en Major League Baseball hasta que Hisashi Iwakuma logró la hazaña en agosto de 2015). El éxito de Nomo en la MLB llevó a que más jugadores de la NPB se mudaran a las Grandes Ligas de Béisbol, y finalmente condujo a la creación del "sistema de publicación" en 1998.

Desde el éxodo de Nomo, más de 60 jugadores de la NPB han jugado Major League Baseball. Algunos de los ejemplos más notables incluyen:

- Ichiro Suzuki: después de nueve años con Orix BlueWave, en 2001 Ichiro fue enviado por BlueWave y reclamado por los Marineros de Seattle de la MLB. El primer jugador de posición nacido en Japón que firmó con las ligas mayores, Ichiro lideró la Liga Americana (AL) en promedio de bateo y bases robadas en camino a ser nombrado Novato del Año de AL y Más Valioso de AL Jugador. Ichiro, miembro del club de los 3000 hits de la MLB, ha establecido una serie de récords de bateo de la MLB, incluido el récord de una temporada de hits con 262. Tuvo diez temporadas consecutivas de 200 hits, la racha más larga de cualquier jugador en la historia. Entre los hits de su carrera en las ligas mayores de Japón y Estados Unidos, Ichiro tiene la mayor cantidad de hits de todos los tiempos en la máxima categoría. El 27 de agosto de 2022, Ichiro fue consagrado en el Salón de la Fama de los Marineros de Seattle.
- Hideki Matsui: el toletero jugó diez temporadas para los Yomiuri Giants y luego, en 2003, se mudó a la MLB, donde brilló para los New York Yankees durante siete temporadas más, incluido el premio al Jugador Más Valioso de la Serie Mundial de 2009. Fue el primer bateador de poder de Japón en tener éxito en las Grandes Ligas de Béisbol.
- Kazuhiro Sasaki: un cerrador famoso por su splitter, conocido como "The Fang". En 2000, ganó el premio al Novato del Año de la Liga Americana después de salvar 37 juegos para los Marineros. En 2001, fue un contribuyente vital para el equipo extremadamente fuerte de los Marineros que ganó un récord de la Liga Americana de 116 juegos, de los cuales salvó 45. En 2001 y 2002, fue un All- Star. Después de 2003, regresó a Japón para lanzar en la NPB hasta su retiro en 2005.
- Kazuo Matsui: después de ocho temporadas estelares con los Seibu Lions, Matsui firmó con los Mets de Nueva York el 15 de diciembre de 2003, convirtiéndose en 2004 en el primer jugador de cuadro japonés en jugar con un equipo de béisbol de las Grandes Ligas. Sus siete temporadas en la Major League Baseball no fueron tan exitosas y más tarde regresó a la NPB. Matsui ahora reside como gerente de su antiguo equipo Lions.
- Shohei Ohtani: un jugador bidireccional que fue cinco veces All-Star mientras jugaba para los Hokkaido Nippon-Ham Fighters. Ohtani tiene el récord de lanzamiento más rápido en la historia de la NPB a 165 km/h (102,5 mph). Después de firmar con Los Angeles Angels, Ohtani ganó el premio al Novato del Año de la Liga Americana en 2018. En 2021, se convirtió en el primer jugador en la historia de la MLB en ser nombrado All-Star como

lanzador y jugador de posición. Después de la conclusión de la temporada, Ohtani fue nombrado por unanimidad el Jugador Más Valioso de la Liga Americana.



Kazuhiro Sasaki entró en el Salón de la Fama del béisbol de Japón en 2014

Fusión y huelga de 2004

En septiembre de 2004, los jugadores profesionales japoneses se declararon en huelga por primera vez en más de 70 años. La huelga surgió de una disputa que tuvo lugar entre los dueños de los 12 equipos profesionales de béisbol japoneses y el sindicato de jugadores (que estaba encabezado por el popular jugador y gerente de los Yakult Swallows, Atsuya Furuta), en relación con la fusión de los Osaka Kintetsu Buffaloes y los Orix. Onda Azul. Los dueños querían deshacerse de los Buffaloes financieramente desaparecidos y fusionar las dos ligas de béisbol, ya que los equipos de la Liga Central obtuvieron ganancias mucho más altas que la Liga del Pacífico, con equipos populares como los Gigantes de Yomiuri y los Tigres de Hanshin. Tras negociaciones, los dueños acordaron garantizar la supervivencia de los Chiba Lotte Marines y los Fukuoka Daiei Hawks, dejando la Liga Central con seis equipos y la Liga del Pacífico con cinco.

Una batalla se intensificó entre el sindicato de jugadores y los propietarios, y llegó a su apogeo cuando el propietario de los Yomiuri Giants, Tsuneo Watanabe, comentó de manera controvertida que Furuta era "un simple jugador", lo que implica que los jugadores no tenían voz en cómo sería la liga el próximo año. La disputa recibió una gran cobertura de prensa (que en su mayoría favoreció a Furuta y al sindicato de jugadores) y fue calificada como uno de los eventos más importantes en la historia del béisbol japonés. Las propuestas y enmiendas relacionadas con los juegos interligas, la selección de jugadores y la gestión también se discutieron entre el sindicato de jugadores y los propietarios durante este período.

El paro estaba previsto originalmente para todos los partidos de los sábados y domingos de ese mes, a partir del 11 de septiembre, pero se postergó por el acuerdo de otra reunión entre el sindicato y los propietarios el 10 de septiembre. Los jugadores decidieron hacer el paro los días 18 y 19 de septiembre, 2004, cuando no hubo avances en las negociaciones, ya que no quedaba suficiente tiempo en la temporada para sostener discusiones.

La disputa terminó oficialmente después de que los dos grupos llegaran a un consenso el 23 de septiembre de 2004. Como parte del acuerdo, a los Buffaloes se les permitió fusionarse con Blue Wave (formando Orix Buffaloes); Además, los Rakuten Golden Eagles se crearon recientemente (a una "tarifa de entrada" reducida) para mantener la estructura anterior de la liga de seis equipos. Otros acuerdos incluyeron que las ligas adoptaran el juego entre ligas para ayudar a la Liga del Pacífico a ganar exposición al jugar contra los equipos más populares de la liga central. Todos estos cambios tuvieron lugar antes de la temporada 2005.

Juego interliga (NPB)

Interleague play (セ・パ交流戦, *Se・Pa kōryū-sen*), oficialmente titulado Nippon Life Interleague Play para el patrocinador del evento Nippon Life, es un evento que consta de 108 partidos de béisbol de temporada regular jugados entre la Liga Central (CL) y la Liga del Pacífico. (PL) equipos en Nippon Professional Baseball (NPB).

Antes de 2005, los enfrentamientos entre los equipos de CL y PL ocurrían solo durante los entrenamientos de primavera, la Serie All-Star, un torneo de exhibición de corta duración llamado Copa Suntory y la Serie de Japón. Los equipos de la Liga Central se mostraron reacios a implementar el juego entre ligas de temporada regular, ya que reduciría el dinero generado por los juegos jugados contra los Gigantes de Yomiuri, el equipo CL enormemente popular que genera la mayor cantidad de dinero en el béisbol japonés.

Sin embargo, durante la realineación de la NPB de 2004, la fusión de dos equipos de la PL que estaban luchando financieramente, el rumor de una segunda fusión del equipo de la PL y las conversaciones sobre la contratación y reestructuración del sistema de dos ligas en una liga de diez equipos provocaron la sugerencia de interliga jugar como una posible solución. Los representantes del equipo finalmente aprobaron una fusión, acordaron mantener el sistema de dos ligas y aprobaron realizar juegos de temporada regular entre ligas durante la temporada 2005.

El logotipo de la temporada 2021 para el juego interliga patrocinado por Nippon Life

Originalmente, cada equipo jugó 36 partidos contra equipos de la otra liga. Dos años más tarde, el juego entre ligas se redujo a 24 juegos por equipo para la temporada 2007. La cantidad de juegos de temporada regular entre ligas se redujo nuevamente para el comienzo de la temporada 2015 a 18 juegos por equipo, donde se ha mantenido hasta hoy. El juego entre ligas es un evento único dentro de la temporada regular y todos los juegos se juegan durante un bloque de tres semanas que comienza a fines de mayo. Cada equipo de CL y PL juega una serie de tres juegos en casa contra la mitad de los equipos de la liga contraria y un set de tres juegos fuera de casa contra la otra mitad. Cada temporada consecutiva, los equipos cambian estos roles de local y visitante. El bateador designado se implementa cuando los clubes de PL son el equipo local.

Desde su implementación, la Liga del Pacífico ha ganado más juegos contra la Liga Central todos los años excepto tres, las temporadas 2009, 2021 y 2022. Al final del juego entre ligas, el equipo con el mejor porcentaje de victorias durante el evento es nombrado ganador; un equipo de PL ha llegado a la cima cada temporada menos cuatro. El patrocinador del evento también anuncia tres premios a los jugadores: un premio al Jugador Más Valioso (MVP) interliga y dos premios Nippon Life, uno de cada liga.

A diferencia de Major League Baseball (MLB), Nippon Professional Baseball (NPB) no requiere que los equipos participen en estrategias de distribución de ingresos que ayudarían a corregir los desequilibrios de ingresos entre equipos debido a la asistencia a los juegos y los contratos de transmisión de televisión. Estos problemas son problemáticos porque los Yomiuri Giants, un equipo de la Liga Central (CL) y el equipo más popular de la NPB, genera ingresos mucho más fácilmente que cualquier otro equipo. *El reportero de béisbol del diario Yomiuri,* Jim Allen, ha estimado que los Gigantes representan el 40% de todos los ingresos por transmisión de televisión de la NPB, mientras que los once equipos restantes representaron el otro 60%. Debido a este desequilibrio, la Liga del Pacífico. Los propietarios de los equipos de (PL) habían presionado a la oficina del comisionado y a los propietarios de CL durante años para introducir el juego entre ligas en la temporada regular, sin embargo, los equipos de CL rechazaron la idea. Creían que, si a los equipos de PL se les permitía jugar contra los Giants, los cinco equipos restantes de CL perderían los partidos en casa contra Yomiuri y las multitudes agotadas y el dinero de los derechos de transmisión de radio y televisión en horario estelar junto con ellos. Además, el propietario de los Giants, Tsuneo Watanabe, no quería que su equipo compitiera contra los equipos de PL.

Copa Suntory

Patrocinado por Suntory, la Copa Suntory fue un torneo interliga de pretemporada creado para servir como prueba para el juego interliga de temporada regular. Se llevó a cabo solo dos veces, una antes de las temporadas 1999 y 2000. El torneo consistió en una serie de juegos de exhibición entre los equipos CL y PL. Después de que cada equipo jugó un partido contra los seis equipos de la otra liga, el equipo con el mayor porcentaje de victorias fue declarado ganador. Todos los juegos presentaron la regla del bateador designado y cualquier juego empatado al final de nueve entradas resultó en un empate. Entre otros pagos, el equipo ganador recibió 10 millones de yenes de la bolsa de 34,6 millones de yenes y el jugador más valioso de la serie se llevó a casa 2 millones de yenes.

Discusión y aprobación

Antes de la temporada 2004, surgieron nuevamente conversaciones sobre la introducción del juego entre ligas a medida que los juegos de la temporada regular. En febrero, el profesor de la Universidad de Keio, Masaru Ikei, escribió un artículo de opinión en el *Sankei Shimbun* detallando propuestas que ayudarían a revivir el béisbol japonés; el juego entre ligas fue su primera idea. Unas semanas más tarde, el comisionado de béisbol Yasuchika Negoro expresó interés en explorar la idea de los juegos interligas durante la temporada y estaba dispuesto a discutir la idea con los gerentes generales y los propietarios de los equipos.

Durante la realineación de Nippon Professional Baseball de 2004, la fusión planificada de dos equipos de PL, Kintetsu Buffaloes y Orix BlueWave, junto con el rumor de una segunda fusión de equipos de PL en un futuro cercano, provocó conversaciones sobre la posibilidad de contratar y reestructurar el sistema de dos ligas en una liga de diez equipos. Si la NPB se reestructurara de esta manera, todos los equipos jugarían contra todos los demás durante la temporada regular. En lugar de esta reestructuración, Hanshin Tigers. El presidente Katsuyoshi Nozaki propuso el juego entre ligas como una posible solución alternativa. Afirmó que el juego entre ligas permitiría que los equipos de la Liga Central y del Pacífico jugaran entre sí la misma cantidad de veces para que pareciera que era un sistema de una sola liga, sin embargo, la Serie All-Star y la Serie de Japón, dos series jugadas entre equipos y jugadores de las ligas contrarias, podrían salvarse. Finalmente, los representantes del equipo aprobaron la fusión entre los Buffaloes y BlueWave, pero también acordaron mantener el sistema de dos ligas mientras seguían buscando la introducción de juegos entre ligas para la próxima temporada. Durante una reunión de propietarios el 29 de septiembre de 2004, se aprobó un plan para realizar juegos de temporada regular entre ligas durante la temporada 2005.

Juego interliga introducido

Nippon Professional Baseball implementó por primera vez juegos interligas de temporada regular en la temporada 2005. Treinta y seis juegos interligas fueron jugados por los doce equipos durante un solo bloque de seis semanas entre el 6 de mayo y el 16 de junio y el evento fue patrocinado por Nippon Life. Cada equipo de las Ligas Central y del Pacífico jugó tres partidos en casa y tres fuera de casa contra cada club de la liga contraria. Todas las series durante este período consistieron en tres juegos. Para cualquier lluvia de fin de semana en cualquier estadio al aire libre, los lunes sirvieron como días de recuperación. Los cuatro días entre el final de los juegos interligas el 16 de junio y la reanudación del calendario intraliga regular el 21 de junio se dejaron abiertos para acomodar cualquier juego de recuperación adicional.

Después de dos temporadas, la cantidad de juegos interligas jugados por cada equipo se redujo de 36 a 24. Los representantes de CL presionaron para reducir los juegos porque creían que los cuatro días libres necesarios para volver a jugar juegos pospuestos eran demasiados. Cada una de las doce series se redujo de tres a dos juegos. Solo para la temporada 2014, la décima temporada con juego entre ligas, NPB invirtió la regla del bateador designado. En lugar de que el bateador designado se usara en los juegos en los que el equipo de la Liga del Pacífico era el equipo local, estaba vigente en los parques de la Liga Central. Más tarde esa misma temporada, se anunció que el calendario de interligas se cambiaría nuevamente por tercera vez a partir de la temporada 2015. Una vez más, la CL no estaba contenta con el calendario de interligas. Citaron los viajes frecuentes requeridos para la serie más corta de dos juegos del formato de 24 juegos como la razón del cambio. Los funcionarios de CL utilizaron la mayor frecuencia de los juegos que juega el equipo nacional de béisbol de Japón como palanca en las negociaciones y argumentaron que las competiciones internacionales requerían un calendario NPB más eficiente. El juego entre ligas se redujo nuevamente, esta vez de 24 a 18 juegos para cada equipo. Debido a la pandemia de COVID-19, NPB decidió cancelar el juego entre ligas para la temporada 2020. La cancelación marcó la primera vez desde su inicio que los juegos de interligas no se llevarían a cabo y fue un esfuerzo por maximizar la cantidad de juegos de intraligas de temporada regular que podrían jugarse durante la temporada abreviada. Las cancelaciones y modificaciones tanto de la Serie All-Star como de la Serie Climax también se anunciaron finalmente por las mismas razones.

- Reglas

El juego entre ligas se trata como un evento propio con fechas definitivas de inicio y finalización dentro de la temporada regular. Los 108 juegos interligas se juegan en un bloque de tres semanas a partir de fines de mayo. Desde la temporada 2015, cada equipo CL y PL juega 18 juegos a través de una serie de tres juegos en casa

contra la mitad de los equipos de la liga contraria y una serie de tres juegos fuera de casa contra la otra mitad. Cada temporada consecutiva, los equipos cambian estos roles de local y visitante.

El presidente de la Liga Central es la autoridad para los juegos que se juegan en los estadios de CL, y el presidente de la Liga del Pacífico supervisa los concursos en los que el club PL es el equipo local. Del mismo modo, la regla del bateador designado se implementa cuando los clubes de PL son el equipo local, sin embargo, los lanzadores batean cuando se juega el estilo tradicional de béisbol de nueve hombres cuando un equipo de CL es el anfitrión del juego. La regla de PL de anunciar los lanzadores abridores el día anterior al día del juego no estaba vigente independientemente de dónde se jugarán los juegos, y dos árbitros de cada liga trabajan en los juegos.

- Récords y premios

Desde la implementación del juego entre ligas en la temporada 2005, la Liga del Pacífico ha ganado más juegos contra la Liga Central cada temporada, excepto tres, las temporadas 2009, 2021 y 2022. Al finalizar, el equipo con el mejor porcentaje de victorias durante el evento es nombrado ganador; un equipo de PL ha llegado a la cima cada temporada menos cuatro. De esos cuatro campeones de CL, ninguno tiene su sede fuera de la prefectura de Tokio. El patrocinador del evento, Nippon Life, también anuncia varios premios, todos los cuales van acompañados de un premio monetario. Los premios a los jugadores incluyen un premio al Jugador Más Valioso (MVP) interliga y dos premios Nippon Life, uno de cada liga. También se distribuye un premio monetario al equipo ganador. En algunas temporadas pasadas, los equipos que quedaron entre los seis primeros al final del evento también recibieron dinero.

Temporada	Juegos	CL wins	PL wins	Empates	Equipo ganador	MVP
2005	216	104	105	7	Chiba Lotte Marines‡	Hiroyuki Kobayashi*
2006	216	107	108	1	Chiba Lotte Marines‡	Masahide Kobayashi*
2007	144	66	74	4	Hokkaido Nippon-Ham Fighters‡	Ryan Glynn*
2008	144	71	73	0	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Munenori Kawasaki
2009	144	70	67	7	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Toshiya Sugiuchi*
2010	144	59	81	4	Orix Buffaloes‡	Takahiro Okada
2011	144	57	78	9[a]	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Seiichi Uchikawa
2012	144	66	67	11[a]	Yomiuri Giants†	Tetsuya Utsumi*
2013	144	60	80	4	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Yuya Hasegawa
2014	144	70	71	3	Yomiuri Giants†	Yoshiyuki Kamei
2015	108	44	61	3	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Yuki Yanagita
2016	108	47	60	1	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Ryuma Kidokoro
2017	108	51	56	1	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Yuki Yanagita (2)
2018	108	48	59	1	Tokyo Yakult Swallows†	Masataka Yoshida
2019	108	46	58	4	Fukuoka SoftBank Hawks‡	Nobuhiro Matsuda
2020	Pandemia					
2021	108	49	48	11[b]	Orix Buffaloes‡	Yoshinobu Yamamoto*
2022	108	55	53	0	Tokyo Yakult Swallows†	Munetaka Murakami
Overall	2,340	1,070	1,199	71		

† Indica equipo de la Liga Central

‡ Indica equipo de la Liga del Pacífico

a En un esfuerzo por conservar energía después del terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011, los juegos no entraron en una nueva entrada extra después de que la duración de un juego alcanzara las tres horas y media.

b Se eliminaron entradas extrapandemia de COVID-19.

* Indica que el jugador era lanzador.

- Diferencias con la Major League Baseball

Las reglas de la NPB son esencialmente las de las Grandes Ligas de Béisbol, pero los elementos técnicos son ligeramente diferentes: la liga nipona utiliza una zona de strike y un campo de juego de béisbol más pequeños. La pelota de béisbol japonesa se enrolla con más fuerza y es más dura que una pelota de béisbol estadounidense. La zona de strike es más estrecha "adentro" que lejos del bateador. Cinco equipos de la liga nipona tienen campos cuyas pequeñas dimensiones violarían las Reglas Oficiales de Béisbol Estadounidenses.

Además, a diferencia de la MLB, la duración del juego es limitada y se permiten los juegos empatados. En la temporada regular, el límite es de doce entradas, mientras que en los playoffs hay un límite de quince entradas (los juegos en Major League Baseball, en comparación, continúan hasta que hay un ganador; el All-Star Game de 2002, un juego de exhibición, fue una notoria excepción). Además, desde la temporada 2011 de la NPB, una entrada que ocurría tres horas y treinta minutos después del primer lanzamiento era la entrada final, debido a los límites de energía impuestos por el terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011.

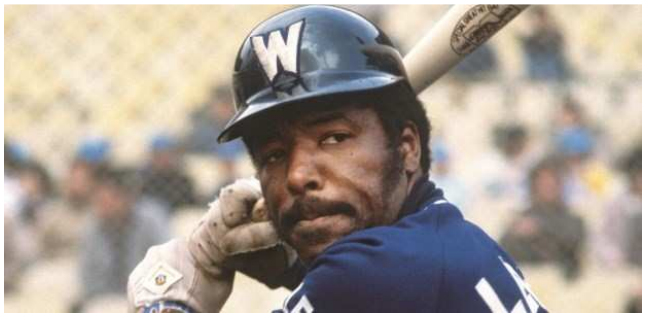
Un equipo no puede tener más de cuatro jugadores extranjeros en una lista de juego de 25 hombres, aunque no hay límite en el número de jugadores extranjeros que puede fichar. Si son cuatro, no pueden ser todos lanzadores ni todos jugadores de posición. Esto limita el costo y la competencia para jugadores caros de otras nacionalidades, y es similar a las reglas en los límites de lista de muchas ligas deportivas europeas para jugadores no europeos.

En cada una de las dos ligas de béisbol profesional de Nippon, los equipos con el mejor porcentaje de victorias pasan a un desempate en formato de escalera (3 contra 2, ganador contra 1). Ocasionalmente, un equipo con más victorias totales ha sido sembrado por debajo de un equipo que tuvo más empates y menos derrotas y, por lo tanto, tuvo un mejor porcentaje de victorias. Los ganadores de cada liga compiten en la Serie de Japón.

- Jugadores de EEUU expatriados en Japón

Los jugadores de béisbol estadounidenses expatriados en Japón han sido una característica de las ligas profesionales japonesas desde 1934. Los jugadores estadounidenses expatriados comenzaron a encontrar constantemente lugares en las listas de Nippon Professional Baseball (NPB) en la década de 1960. Más de 600 estadounidenses han jugado en la NPB, aunque muy pocos duran más de una temporada en Japón.

Muchos de los jugadores expatriados estadounidenses más célebres llegaron a Japón después de no encontrar el éxito en las Grandes Ligas. Los jugadores, cazatalentos y sabermetristas de las Grandes Ligas de Béisbol (MLB) describen el juego en la NPB como "AAAA"; menos competitivo que en la MLB, pero más competitivo que en el béisbol de ligas menores AAA, lo que puede explicar el éxito de los jugadores expatriados estadounidenses en el extranjero.



Leron Lee cuando jugaba en los Taiyo Whales

Los jugadores estadounidenses tienen varios récords de la NPB, incluido el promedio de bateo más alto de su carrera (Leron Lee, .334), el promedio de bateo más alto de una temporada (Randy Bass, .389) y el dudoso récord de más ponches en una temporada por un bateador (Ralph Bryant, 204). Los estadounidenses ocupan el puesto n.° 3 (Tuffy Rhodes, 55) y n.° 5 (Randy Bass, 54) en la lista de más jonrones en una temporada, y el n.° 2 en carreras impulsadas en una temporada (Bobby Rose, 153).

Desde la década de 1970, los estadounidenses también han tenido un impacto en las filas de entrenadores y gerentes de Nippon Professional Baseball, con Bobby Valentine y Trey Hillman dirigiendo sus respectivos equipos a los campeonatos de la Serie de Japón.

Durante la mayor parte de su historia, las regulaciones de la NPB impusieron "gaijin waku", un límite de dos o tres personas no japonesas por equipo, incluido el gerente y/o el cuerpo técnico. Inicialmente, a cada equipo se le permitió tres jugadores extranjeros; en 1963 se redujo a dos.

Además de la cultura extranjera, la barrera del idioma y la soledad, las diferencias en la forma en que se juega el juego en Japón suelen ser desafíos para los jugadores estadounidenses. Los equipos japoneses practican con mucha más frecuencia que los equipos estadounidenses, el juego se basa más en lanzamientos fuera de velocidad y no en tantas rectas, y la armonía del equipo se enfatiza sobre los logros individuales.

La visión japonesa de la vida, que hace hincapié en la identidad del grupo, la cooperación, el trabajo duro, el respeto por la edad, la antigüedad y la "cara", ha impregnado casi todos los aspectos del deporte. Los estadounidenses que vienen a jugar a Japón rápidamente se dan cuenta de que el Baseball Samurai Style es diferente.

Mientras que otros se han opuesto a caracterizar el deporte de esa manera, muchos jugadores y entrenadores japoneses se describen a sí mismos en estos términos.

Quizás debido a estas diferencias culturales, muchos jugadores de béisbol expatriados no duran mucho en la NPB. Incluso los jugadores estrella a menudo regresan a casa después de cinco o seis temporadas. De los jugadores de béisbol estadounidenses expatriados en Japón, las permanencias más largas en la NPB pertenecen a Tuffy Rhodes (un total de 13 temporadas en la NPB), Wally Yonamine (12 temporadas), Leron Lee (11 temporadas) y Leon Lee y Greg Wells (10 temporadas).

Hubo un tiempo en que los equipos japoneses buscaron reclutar jugadores establecidos de Grandes Ligas en el lado negativo de sus carreras. Ahora, sin embargo, los equipos japoneses exploran los juegos estadounidenses de la Triple-A y monitorean las transacciones de la MLB, en busca de jugadores que van y vienen entre las ligas menores y las ligas mayores. Una buena mayoría de los jugadores estadounidenses reclutados para jugar en la NPB son bateadores poderosos, que tradicionalmente escasean en Japón.

Aunque el salario promedio de la NPB no es comparable con los salarios de la MLB, los equipos japoneses pueden ofrecer mucho más dinero del que puede ganar un jugador en las ligas menores estadounidenses. El estadounidense típico que juega en la NPB tiene un salario base más alto que sus compañeros de equipo japoneses, pero sus oportunidades de patrocinio son mucho más limitadas. Los Gigantes de Yomiuri son particularmente conocidos por los altos salarios que pagan a los jugadores extranjeros.

- Historia

El jardinero de las Grandes Ligas de Béisbol estadounidense, Lefty O'Doul, jugó un papel decisivo en la difusión de la popularidad del béisbol en Japón, sirviendo como "embajador de buena voluntad" del deporte a mediados de la década de 1930, y nuevamente después de la Segunda Guerra Mundial.

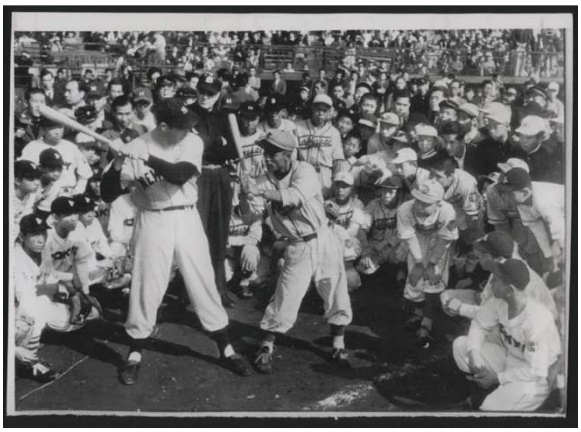
El jardinero japonés-estadounidense Fumito "Jimmy" Horio (oriundo de Hawái) se convirtió en el primer estadounidense en jugar béisbol profesional en Japón cuando se unió al Dai Nippon Tokyo Yakyu Kurabu (más tarde conocido como los Gigantes de Tokio) en diciembre de 1934, de gira con ellos en 1935. Dai Nippon era un equipo de estrellas organizado por el magnate de los medios Matsutarō Shōriki que se enfrentó a un equipo estadounidense de estrellas visitante que incluía a Babe Ruth, Jimmie Foxx, Lou Gehrig y Charlie Gehringer. El propietario Shōriki sobrevivió a un intento de asesinato por parte de nacionalistas de derecha por permitir que los extranjeros (en este caso, estadounidenses) jugaran béisbol en el Estadio Jingu. Recibió una cicatriz de 16 pulgadas de largo de una espada ancha durante el intento de asesinato.

Harris McGalliard (conocido en Japón como "Bucky Harris"), Herbert "Buster" North y James E. "Jimmy Bonna" Bonner se convirtieron en los primeros estadounidenses en jugar en la liga de béisbol profesional de Japón, cuando se formó la Liga de béisbol japonesa en 1936. (Bonner era afroamericano, por lo que venció a Jackie Robinson en el béisbol profesional 11 años antes de que Robinson irrumpiera con los Dodgers de Brooklyn).

A Harris, North y Bonner se unieron los jugadores japoneses-estadounidenses Kiyomi "Slim" Hirakawa, Kazuyoshi "George" Matsuura, Yoshio "Sam" Takahashi y Tadashi Wakabayashi.

En octubre de 1940, en respuesta a la creciente hostilidad hacia Occidente debido a la Segunda Guerra Mundial, la liga prohibió el uso del inglés en el béisbol japonés. El lanzador Tadashi Wakabayashi renunció a su ciudadanía

estadounidense en 1941, luego del ataque japonés a Pearl Harbor (por lo que sus logros como Jugador Más Valioso de la Liga de Béisbol Japonesa en 1944 y 1947 "no cuentan" para los logros de los jugadores estadounidenses). Ningún estadounidense jugó en las ligas profesionales japonesas desde ese momento hasta después de la guerra.



Joe DiMaggio acompaña a Lefty O'Doul en una gira por Japón. Ganarían 13 de los 15 partidos disputados

Otro hawaiano, Wally Yonamine, fue el primer estadounidense en jugar béisbol profesional en Japón después de la Segunda Guerra Mundial cuando se unió a los Yomiuri Giants de la liga profesional japonesa reorganizada, ahora conocida como Nippon Professional Baseball. Un jardinero con múltiples habilidades, Yonamine fue miembro de cuatro equipos del Campeonato de la Serie de Japón, el Jugador Más Valioso de la Liga Central en 1957, siete veces ganador consecutivo del premio Best Nine (1952–58), once veces All-Star y tres veces campeón de bateo. Fue incluido en el Salón de la Fama del Béisbol Japonés en 1994, el único estadounidense admitido hasta ahora en el Salón como jugador.

Además de Yonamine, los primeros estadounidenses en jugar en la NPB fueron veteranos afroamericanos del béisbol de la liga negra. Los Hankyu Braves se comprometieron a atraer a estos jugadores, el primero de los cuales fue el tercera base John Britton y el lanzador Jimmy Newberry, quienes llegaron a los Braves en 1952. Britton jugó para los Braves durante la temporada de 1953, mientras que Newberry se fue después de un año. El jugador de cuadro Larry Raines y el lanzador Rufus Gaines se unieron a Britton en los Bravos en 1953. Gaines lanzó bien, registrando 14 victorias con una efectividad de 2.53, pero se fue después de una temporada, mientras que Raines se quedó otro año, ganando el título de bateo de la Liga del Pacífico en 1954 con un promedio de .337.

En 1953, mientras servía en el ejército, el ex lanzador de los Boston Braves, Phil Paine, lanzó en nueve juegos para los Nishitetsu Lions, convirtiéndose en el primer ex jugador de las ligas mayores en jugar en el béisbol profesional nipón. Su primera aparición se produjo el 23 de agosto de 1953.

En 1954, los Mainichi Orions firmaron al receptor Charlie Lewis y los Takahashi Unions firmaron al receptor Sal Recca. Ambos hombres se quedaron en Japón durante dos temporadas, con Lewis ganando el Premio Best Nine en ambos años, y Recca conectando 33 jonrones durante sus dos temporadas en la NPB.

El jardinero/primera base Jack Ladra se unió a los Toei Flyers en 1958. Se convirtió en el primer estadounidense (aparte de Yonamine) que pareció realmente encontrar un hogar en Japón, permaneciendo con el equipo hasta 1964.

Kintetsu Buffalo firmó al ex lanzador Glenn Mickens y al receptor Ron Bottler para la temporada de 1959. Mickens jugó durante cinco años en Japón, compilando un récord de 45–53 con efectividad de 2.54. Bottler jugó para Buffalo durante tres temporadas, convirtiéndose gradualmente de receptor a lanzador abridor, donde tuvo más éxito.

En 1962, los Chunichi Dragons firmaron a las ex estrellas de las Grandes Ligas Don Newcombe y Larry Doby. Newcombe había sido lanzador en las Grandes Ligas, pero jugó para los Dragones casi exclusivamente como jardinero/primera base, bateando.262 con 12 jonrones y 43 carreras impulsadas; mientras que Doby compiló números modestos de un promedio de bateo de .225, 10 jonrones y 35 carreras impulsadas. Newcombe y Doby solo jugaron una temporada en la NPB antes de regresar a los EE. UU.

En 1964, el as de los Nankai Hawks, Joe Stanka, ganó 26 juegos para recibir el premio MVP de la Liga del Pacífico, el primer estadounidense en ganar dicho premio. Lanzó blanqueadas en los Juegos 1, 6 y 7 de la Serie de Japón de 1964 para ganar también el premio MVP de la Serie de Japón. Ese mismo año, el también lanzador estadounidense Gene

Bacque de los Hanshin Tigers compiló un récord de 29-9 con una efectividad de 1.89, convirtiéndose en el primer jugador no japonés en recibir el Premio Eiji Sawamura. Bacque ganó el Juego 2 de la Serie de Japón ese año, pero perdió el Juego 6 ante Stanka 1-0.

Museo del Salón de la Fama del Béisbol, en el Tokyo Dome

El ex jugador de béisbol de las ligas mayores de los Cachorros de Chicago, George Altman, jugó béisbol profesional en Japón desde 1968 hasta 1975, para los Lotte Orions y los Hanshin Tigers, donde tuvo un promedio de bateo de .309 con 205 jonrones.

En 1971, el ex jugador de los Dodgers de Los Ángeles, Johnny Werhas, jugó para los Taiyo Whales. En el primer intercambio entre un equipo japonés y un equipo estadounidense, fue traspasado a la filial de la Liga de la Costa del Pacífico de los Padres de San Diego, los Islanders de Hawái, por el veterano jugador de cuadro de las Grandes Ligas, Clete Boyer. Boyer jugó profesionalmente en Japón para las Taiyō Whales de 1972 a 1975. Su compañero de cuarto era Sadaharu Oh. Después de retirarse en 1975, Boyer se convirtió en el entrenador defensivo de las Ballenas Taiyō en 1976.

En 1972, el Hiroshima Toyo Carp se convirtió en el último equipo en contratar a su primer jugador no japonés (excluyendo a los japoneses-estadounidenses), cuando el ex MVP de la Liga Americana, Zoilo Versalles, se unió al equipo.

La ex estrella de la liga Wally Yonamine se convirtió en el primer extranjero en ser entrenador de la NPB, cuando se hizo cargo de los Chunichi Dragons de 1972 a 1977.

Después de una larga y exitosa carrera en las Grandes Ligas, Joe Pepitone causó una impresión negativa. En 1973 aceptó una oferta de 70.000$ (427.294$ hoy) al año para jugar en los Yakult Atoms. Mientras estuvo en Japón, bateó .163 con un jonrón y dos carreras impulsadas en 14 juegos jugados. Pepitone pasó sus días en Japón faltando a los juegos por supuestas lesiones solo para estar en la noche en las discotecas, comportamiento que llevó a los japoneses a adoptar su nombre en su lengua vernácula, como una palabra que significa "tontear".

En 1974, Clarence Jones de los Osaka Kintetsu Buffaloes conectó 38 jonrones, convirtiéndose en el primer jugador extranjero en ganar un título de jonrones en el béisbol profesional nipón. Volvió a liderar la Liga del Pacífico con 36 jonrones en 1976.

En 1975, Joe Lutz se convirtió en el primer caucásico en dirigir un equipo de béisbol profesional japonés. Después de ser contratado por Hiroshima Carp en 1974 como instructor de bateo, la temporada siguiente, Lutz fue seleccionado para dirigir a Carp. El lanzador del Salón de la Fama Warren Spahn fue contratado para servir como entrenador de lanzamiento temporal del equipo, después de haber trabajado junto con Lutz en el cuerpo técnico de los Indios de Cleveland. Como entrenador, Lutz hizo que el equipo cambiara los colores de sus gorras a rojo para representar el espíritu de lucha del equipo. Desafortunadamente, Lutz solo duró como entrenador de Carp durante 15 juegos, dejando el equipo debido a una disputa arbitral (aunque Carp ganó su primer campeonato de la Liga Central bajo el mando de Takeshi Koba).

El afamado entrenador Leo Durocher fue contratado como entrenador del Taiheiyo Club Lions en 1976, pero se retiró debido a una enfermedad (hepatitis) antes del comienzo de la temporada.

Willie Davis, 2 veces Allstar con 17 temporadas en la MLB, firmó con los Chunichi Dragons después de la temporada de la MLB de 1976 y se convirtió en uno de los jugadores estadounidenses más famosos que haya venido a

Japón. Willie, tres veces ganador del Guante de Oro para los Dodgers en 1971-72-73 por su defensa del campo central, tuvo 2547 hits al llegar a la Tierra del Sol Naciente. En 1977 ganó el premio al jugador del mes de junio de la Liga del Pacífico, pero se lesionó a principios de julio y con menos de 300 AB bateó 25 HR y bateó más de .300 en 1977. También tuvo un buen 1978 con los Crown Lighter Lions antes de venir regresó a las Grandes Ligas para terminar su carrera con los Angelinos en 1979. Davis durante 2 temporadas en Japón bateó 43 HR y bateó .300.

Leron Lee jugó para Lotte Orions de 1977 a 1987. Lideró la liga en jonrones y carreras impulsadas en su primera temporada, y ganó el título de bateo en 1980. En 1978, invitó a su hermano menor, Leon Lee, a jugar en Japón, y los hermanos formaron un temido dúo poderoso para los Orions. Se cree que el papel de compañero afroamericano en la película de 1992 *Mr. Baseball* (interpretado por el actor Dennis Haysbert) se basa en las experiencias de varios jugadores afroamericanos en Japón, incluidos los hermanos Lee.

En 1979, Charlie Manuel llevó a los Kintetsu Buffaloes a su primera victoria en el banderín, bateando .324 con 37 jonrones y 94 carreras impulsadas, ganando el título de jonrones y el premio al Jugador Más Valioso de la Liga del Pacífico: el primer estadounidense en recibir el honor de Jugador Más Valioso de la liga desde 1964. Muy popular por su tenaz estilo de juego y sus poderosas habilidades para golpear, Manuel fue apodado "Aka-Oni" (El diablo rojo) por fanáticos y compañeros de equipo.

1984 fue un punto de inflexión para los jugadores extranjeros en la NPB. Tres jugadores estadounidenses, Jim Tracy, Don Money y Richard Duran, abandonaron sus equipos a principios de la temporada de 1984 y regresaron a los Estados Unidos, dejando a sus respectivos equipos en la estacada. El comisionado de la NPB en ese momento, Takezo Shimoda, llamó a los jugadores estadounidenses "mimados" y propuso prohibir a los jugadores no japoneses de la NPB. Sin embargo, varios otros jugadores estadounidenses disfrutaron de campañas estelares en 1984 y la amenaza nunca se llevó a cabo. Por ejemplo, el primera base de los Hankyu Braves, Greg "Boomer" Wells, bateó .355 en 1984, con 37 jonrones y 130 carreras impulsadas, ganando la Triple Corona de la NPB y el premio al Jugador Más Valioso. Fue el primer ganador no japonés de la Triple Corona.

En 1984, a los 30 años, Warren Cromartie se convirtió en el primer jugador estadounidense en su mejor momento, y quizás el más destacado, en firmar con un equipo de béisbol japonés cuando se unió a los Yomiuri Giants antes de la temporada de 1984 de la NPB. En 1989, Cromartie bateó .378 con 15 jonrones y 78 carreras impulsadas para ser nombrado MVP de la Liga Central y llevar a su equipo al campeonato de la Serie de Japón. En el juego decisivo de la serie con los Kintetsu Buffaloes, Cromartie conectó un doble en la cuarta entrada para iniciar un rally de tres carreras y jonroneó en la séptima.

Al primera base Randy Bass a menudo se le atribuye haber cambiado la fortuna de los Hanshin Tigers, lo que resultó en la carrera del equipo y la eventual victoria de la Serie de Japón en 1985. Al ganar el premio al Jugador Más Valioso de 1985, también ganó cuatro títulos de bateo de liga consecutivos; en 1986, casi se convirtió en el primer jugador en Japón en batear .400, terminando la temporada con un promedio de .389, un récord que aún se mantiene. Bass ganó tres coronas de bateo consecutivas (1985 y 1986). En 1985, estaba en camino de romper Sadaharu Oh's récord de 55 jonrones en una sola temporada, pero se quedó corto por uno, porque en el último juego de la temporada el lanzador de Yomiuri Giants de Oh lanzó solo bases por bolas intencionales (supuestamente para evitar que el occidental rompiera el récord de Oh). En Japón, su espectacular actuación es una leyenda, y entre los aficionados de los Tigres casi se le deifica, siendo mencionado en broma junto con Dios y Buda, "Kami-sama (Dios), Hotoke-sama (Buda), Baasu-sama (Bajo)" (*sama* es una variación honoraria de "san", similar a "Señor" o "Su santidad").

El jardinero de los Kintetsu Buffaloes, Ralph Bryant, fue uno de los mejores bateadores de poder zurdos en la historia del béisbol japonés. En 1989, Bryant conectó 49 jonrones para llevar a los Buffaloes a su tercer campeonato de la Liga del Pacífico. Ganó el premio MVP de la temporada ese año y también empató el récord de carrera de Sadaharu Oh al conectar tres jonrones en un juego cinco veces. También se ponchó en innumerables ocasiones y ocupa los cuatro primeros lugares en los récords de ponches en una sola temporada en el béisbol profesional nipón.

Luego de una breve carrera en las Grandes Ligas, el jardinero Alonzo Powell jugó durante siete temporadas en Japón. Fue solo el tercer jugador en la historia de la Liga Central, y el primer jugador extranjero, en ganar tres títulos de bateo consecutivos, bateando .324, .355 y .340 de 1994 a 1996. También fue dos veces All-All de la Liga Central. Estrella.

En 1995, el tercera base de los Tokyo Swallows, Tom O'Malley, bateó .307 con 31 jonrones y 87 carreras impulsadas. Los Swallows ganaron la Serie de Japón ese año, y O'Malley recibió el premio MVP de la temporada y el premio MVP de la Serie de Japón. Bateó .300 durante seis temporadas seguidas, un récord entre los jugadores no japoneses en las ligas profesionales japonesas.

El segunda base de Yokohama BayStars, Bobby Rose, es recordado como uno de los mejores jugadores extranjeros del béisbol japonés. Rose bateó más de 300 durante siete de sus ocho temporadas en Japón. También bateó tres ciclos durante su carrera, la mayor cantidad en la historia del béisbol japonés. Rose tuvo su mejor temporada en 1999, conectando 37 jonrones con 153 carreras impulsadas y un promedio de bateo de .369. Este sigue siendo el promedio de bateo más alto en el béisbol japonés entre los bateadores diestros, y sus 153 carreras impulsadas ocupan el segundo lugar en la historia del béisbol japonés. También lideró la liga con 192 hits, que fue un récord de temporada de la Liga Central. Lideró la liga en hits por segunda temporada consecutiva en 2000 y tuvo el segundo promedio de bateo más alto en la Liga Central.

Tuffy Rhodes jugó trece años en la NPB; es el líder de jonrones de todos los tiempos para jugadores nacidos en el extranjero, y empatado en el puesto 11 en general, con 474 jonrones en Japón. En la temporada 2001, conectó su jonrón número 55 para empatar el récord de jonrones de una temporada de la Liga japonesa de Sadaharu Oh, establecido en 1964. Durante el resto de la temporada, los lanzadores contrarios dieron boletos intencionales a Rhodes para evitar que rompiera el récord de Oh. (Al año siguiente, Alex Cabrera empató el récord). La larga carrera de Rhodes en la NPB le valió la agencia libre, en la que fue tratado como un "jugador japonés" y no sujeto a las restricciones de los jugadores extranjeros. Sólo otros tres jugadores no japoneses (Tai-Yuan Kuo, Alex Ramírez y Alex Cabrera) han logrado tal clasificación en la historia de la NPB.

En abril de 2003, la ex estrella de bateo de la NPB, Leron Lee, fue ascendido a mánager, convirtiéndose en el primer mánager afroamericano en la historia del béisbol japonés. El 17 de mayo de 2003, BlueWave se enfrentó a los Nippon Ham Fighters, dirigidos por Trey Hillman, en una batalla entre dos entrenadores estadounidenses en Japón por primera vez en 28 años (cuando los Chunichi Dragons de Wally Yonamine se enfrentaron a los Hiroshima Carp de Joe Lutz).

En 2005, el cerrador de los Yomiuri Giants, Marc Kroon, estableció el récord del lanzamiento más rápido en el béisbol japonés, a 161 km/h (100 mph). En 2008, rompió su propio récord de lanzamiento a 162 km/h (101 mph).

En 2005, el gerente de Chiba Lotte, Bobby Valentine, llevó a los Marines a su primer banderín de la Liga del Pacífico en 31 años después de salir victoriosos en un reñido desempate con los Fukuoka SoftBank Hawks. Los Marines ganaron la Serie de Japón en una barrida de cuatro juegos sobre los Hanshin Tigers. Después de su campeonato de la Serie de Japón, los Marines ganaron la Serie de Asia inaugural al derrotar a los Samsung Lions de la Organización de Béisbol de Corea en noviembre de 2005. Por sus esfuerzos, Valentine recibió el Premio Golden Spirit y el Premio Matsutaro Shoriki, ambos primeros para un no- individuo japonés.

Con su hit 211 de la temporada 2010, arriba, Matt Murton de los Hanshin Tigers rompió el récord japonés de una temporada establecido por Ichiro Suzuki

Los Hokkaido Nippon Ham Fighters de Trey Hillman ganaron el campeonato de la Liga del Pacífico en 2006 y volvieron a defender su título en 2007. Fue el primer banderín de la franquicia en 25 años cuando ganaron el campeonato en 2006 y el éxito repetido en 2007 se logró a pesar de la pérdida de jugadores clave como Michihiro Ogasawara y Hideki Okajima. Su equipo ganó la Serie de Japón y la Serie de Asia en 2006. El equipo estableció una racha de 14 victorias consecutivas, un récord de franquicia, durante la temporada de 2007. Siguiendo el ejemplo del gerente de Chiba Lotte Marines, Bobby Valentine, Hillman mostró su aprecio por los fanáticos hablando en japonés entrecortado. Después del partido en el que los Fighters ganaron el banderín en 2006, gritó "¡Shinjirarenai!",

la frase japonesa que significa "Increíble", a los aficionados reunidos en el Sapporo Dome. Repitió la frase después de ganar la Serie Nippon y la volvió a repetir después de ganar el Campeonato de Asia. Al igual que "The Impossible Dream" de los Medias Rojas de Boston, "Shinjirarenai" de Hillman se convirtió en el término más popular para describir el éxito de los Fighters en 2006. El 19 de octubre de 2007, Hillman firmó un contrato de varios años para dirigir a los Kansas City Royals. Fue el primer entrenador de Major League Baseball en ser contratado en base a su récord de béisbol japonés.

En 2010, con 214 hits, el jardinero Matt Murton de los Hanshin Tigers rompió el récord de hits de una temporada de la NPB y se convirtió en el cuarto jugador en la historia del béisbol profesional nipón en tener una temporada de 200 hits.

En 2015, el lanzador de relevo Dennis Sarfate registró 43 salvamentos, un nuevo récord de más salvamentos en una sola temporada en la Liga del Pacífico. El 2 de abril de 2017, Sarfate registró su salvamento número 178 en Japón, estableciendo un nuevo récord de mayor número de salvados por un lanzador extranjero en la historia del béisbol profesional nipón. El 4 de julio de 2017, Sarfate registró su salvamento número 200, convirtiéndose en el sexto lanzador en la historia de la NPB en alcanzar ese umbral y el primer lanzador extranjero. El 5 de septiembre de 2017, Sarfate obtuvo su salvamento número 47 de la temporada, rompiendo el récord de más salvamentos en una sola temporada en la historia del béisbol japonés. Terminó la temporada con 54 salvamentos. Sarfate obtuvo dos salvamentos y una victoria en la Serie de Japón 2017, y ganó el premio al jugador más valioso de la Serie de Japón.

- Jugadores notables en el béisbol profesional nipón

  - George Altman (7 temporadas, 1968-1974): compiló récords NPB de carrera de 205 jonrones y 656 carreras impulsadas, junto con un promedio de bateo de .309 y un porcentaje de slugging de .561.
  - Gene Bacque (8 temporadas, 1962–1969): se retiró de la NPB con 100 victorias, efectividad de 2.34 y 826 ponches en su carrera.
  - Randy Bass (6 temporadas, 1983–1988): un jugador marginal de las Grandes Ligas durante seis temporadas, Bass aprovechó las diferencias entre los estilos de lanzamiento japonés y estadounidense e inmediatamente se convirtió en el toletero estrella de los Hanshin Tigers. Terminó su carrera en la NPB con un promedio de bateo de .337, un porcentaje de slugging de .660, 202 jonrones y 486 carreras impulsadas.
  - Jack Bloomfield (7 temporadas, 1960-1966): promedio de bateo de la NPB de carrera de .315, con un porcentaje de embase de .372.
  - Ralph Bryant (8 temporadas, 1988–1995): se retiró de la NPB con 259 jonrones y 641 carreras impulsadas.
  - Warren Cromartie (7 temporadas, 1984–1990): a su llegada a Japón, el manager de Cromartie, el legendario toletero japonés Sadaharu Oh, notó un problema en el swing de Cromartie. Hizo que Cromartie practicara bateo con un libro debajo del codo para corregirlo. El truco debe haber funcionado, ya que tuvo diez carreras impulsadas para ganar juegos en su primera temporada, y conectó más de treinta jonrones en cada una de sus primeras tres temporadas. Originalmente tenía la intención de retirarse al final de la temporada de 1989, pero su éxito lo llevó a pasar una temporada más con los Giants.
  - Orestes Destrade (5 temporadas, 1989–1992, 1995): jugó cinco temporadas para los Seibu Lions, donde lideró la liga en jonrones tres años consecutivos.
  - Marc Kroon (6 temporadas, 2005-2010): ex líder extranjero de todos los tiempos en salvamentos de carrera con 177; All-Star lideró la Liga Central en salvamentos en 2008 con 41 y ganó un campeonato en 2009 con los Yomiuri Giants.
  - Leon Lee (10 temporadas, 1978–1987): la mejor temporada llegó en 1980, cuando bateó .340, con 41 jonrones y 116 carreras impulsadas. Los totales de carrera de la NPB incluyen un promedio de bateo de .308, un porcentaje de slugging de .530, 268 jonrones y 884 carreras impulsadas.
  - Leron Lee (11 temporadas, 1977–1987): con.334, tiene el récord japonés de promedio de bateo en su carrera. Los totales de carrera de la NPB incluyen un promedio de bateo de .320, un porcentaje de slugging de .542, 283 jonrones y 912 carreras impulsadas.

- Jim Lyttle (7 temporadas, 1977-1983): el MVP de la Serie de Japón de 1980, compiló un total de NPB de 166 jonrones y 529 carreras impulsadas.
- Gene Martin (6 temporadas, 1974-1979): los totales de carrera de la NPB incluyen 189 jonrones (un promedio de más de 30 por temporada) y 498 carreras impulsadas.
- Charlie Manuel (6 temporadas, 1976–1981): los totales de carrera de la NPB incluyen un promedio de bateo de .303, un porcentaje de slugging de .604, 189 jonrones y 491 carreras impulsadas.
- Miles Mikolas (3 temporadas, 2015-2017): el ex lanzador abridor de Padre y Ranger tuvo una carrera destacada con la NPB, lanzando 33-13 con una efectividad de 2.18 con los Yomiuri Giants. Volvería a firmar con la MLB por los St. Louis Cardinals en diciembre de 2017, ingresando a su rotación titular y actuando entre los mejores lanzadores de la Liga Nacional.
- Tom O'Malley (6 temporadas, 1991–1996): como miembro de los Hanshin Tigers, ganó el premio al guante de oro de la Liga Central en 1992 y lideró la liga en porcentaje de embase de 1992 a 1995, con un promedio de 20 HR y un promedio de bateo de más de .300 cada temporada. Presentó a Jim Paciorek a los Tigres en 1992 y logró poner a los Tigres en apuros en el segundo lugar ese año. O'Malley ganó el título de bateo en 1993, pero dejó a los Tigres en 1994 después de tener problemas con el manager Katsuhiro Nakamura. Fue recogido rápidamente por Yakult Swallows en 1995, y jugó su mejor temporada ese año, ganando tanto el premio MVP de la temporada como el premio MVP de la Serie de Japón.
- Steve Ontiveros (6 temporadas, 1980–1985): jugó para los Seibu Lions, compilando un promedio de bateo de por vida de .312 y un porcentaje de embase de .394.
- Rodney Pedraza (5 temporadas, 1999–2003): salvó 117 juegos para los Fukuoka Daiei Hawks.
- Jim Paciorek (6 temporadas, 1988–1993): Paciorek había viajado a Japón durante sus años universitarios para jugar en la liga japonesa de béisbol universitario. Después de pasar varios años en las menores, Paciorek jugó en 48 juegos para los Cerveceros de Milwaukee en 1987, pero luego decidió firmar con los Yokohama Taiyo Whales en 1988. Ocupó el segundo lugar en la liga con un promedio de .332 y ganó el premio al mejor jugador de los jardines. Premio Nueve ese año. Siguió siendo uno de los mejores bateadores de la liga y ganó la Liga Central título de bateo en 1990. Paciorek terminó la temporada con un promedio de bateo superior a .300 por cuarto año consecutivo en 1991, pero fue eliminado del equipo por conectar solo 11 jonrones. Las Ballenas habían tomado una mala decisión al cortar a Paciorek, ya que tuvo su mejor temporada en 1992 jugando con los Hanshin Tigers. Paciorek se había unido a los Tigres por sugerencia de Tom O'Malley, y lideró la liga en hits para ganar un premio a los Mejores Nueve en primera base. También ganó el premio al guante de oro de la Liga Central. En seis temporadas de la NPB, Paciorek tuvo un promedio de bateo de por vida de .315.
- Alonzo Powell (7 temporadas, 1992–1998): el primer jugador extranjero en ganar tres títulos de bateo consecutivos, bateando .324, .355 y .340 de 1994 a 1996. También fue dos veces All-Star de la Liga Central, y terminó su carrera en la NPB con un promedio de bateo de por vida de .313.
- Roger Repoz (5 temporadas, 1973–1977): ex jardinero de los Yankees, Atléticos y Angelinos, fue uno de los mejores toleteros de Yakult, conectando 110 jonrones en cuatro años con el club. Fue seleccionado como Best Nine en 1975.
- Tuffy Rhodes (13 temporadas, 1996–2005, 2007–2009): concedida la agencia libre por los Medias Rojas de Boston después de la temporada de 1995, Rhodes firmó con los Kintetsu Buffaloes en la Liga del Pacífico. Conectó 288 jonrones en ocho temporadas con los Buffaloes. Luego de dos años con los Gigantes de Yomiuri (para quienes conectó 72 jonrones), en 2006 intentó regresar a las Grandes Ligas con los Rojos de Cincinnati, pero fue liberado por el equipo en los entrenamientos primaverales. Regresó a Japón en 2007, firmando un contrato de un año con los Orix Buffaloes. El regreso de Rhodes fue espectacular, bateando.291 y conectando 42 jonrones para ir con 96 carreras impulsadas. La próxima temporada, se asoció con su compañero toletero gaijin *Alex* Cabrera, Rhodes conectó 40 jonrones e impulsó 118 carreras. Combinados, Cabrera y Rhodes, quien se ganó el apodo de "Caburo" al final de la temporada, conectaron 76 jonrones e impulsaron 222 carreras. Las 118 carreras impulsadas de Rhodes también lideraron la liga cuando los Buffaloes lograron una carrera improbable hacia los playoffs, terminando segundos en la Liga del Pacífico y haciendo su primera

aparición en los playoffs desde su victoria en la Serie de Japón de 1996. Rhodes terminó su carrera en la NPB con 464 jonrones, un total récord para un jugador nacido en el extranjero.

- Dave Roberts (7 temporadas, 1967-1973): totales de NPB de carrera de 183 jonrones y 492 carreras impulsadas, junto con un porcentaje de slugging de .524.
- Tony Roig (6 temporadas, 1963–1968): el campo corto cumplió con las expectativas de los peloteros estadounidenses al batear 126 en casa en seis temporadas con los Nishitetsu Lions y Kintetsu Buffaloes de la Pacific League.
- Bobby Rose (9 temporadas, 1992–2000): después de jugar solo 73 juegos de Grandes Ligas, el segunda base firmó con Yokohama BayStars en 1992. Lideró la Liga Central en carreras impulsadas y dobles en su primer año (1993), y jugó en los 130 juegos de la temporada regular de 1993 a 1995. Rose continuó su éxito, mostrando increíbles habilidades de bateo y contribuyó en gran medida al campeonato de su equipo en 1998. Ganó el premio al guante de oro de la Liga Central en 1998 en la segunda base. Después de liderar la liga en hits por segunda temporada consecutiva en 2000, Rose anunció repentinamente su retiro fuera de temporada. Las principales razones de su abrupta partida parecen ser que su familia quería regresar a los Estados Unidos, y los BayStars también carecían del respaldo financiero necesario para renovar su contrato masivo.
- Dennis Sarfate (7 temporadas, 2011-presente): lanzador de relevo que tiene varios récords de la NPB, incluida la mayor cantidad de salvamentos en una temporada y la mayor cantidad de salvamentos de un lanzador extranjero.
- John Sipin (9 temporadas, 1972-1980): el segunda base formó parte de cinco equipos All-Star, ganando una popularidad increíble en Japón, con su enorme mata de cabello y barba que inspiró el apodo "Lion-Maru" (por el personaje de la televisión infantil) serie *Kaiketsu León-Maru*. Sipin fue muy entretenido dentro y fuera del campo, haciendo entradas con atuendos extravagantes o fildeando rodados con su casco de bateo puesto.
- Daryl Spencer (7 temporadas, 1964–1968, 1971–1972): los totales de la NPB en su carrera incluyen 152 jonrones y un porcentaje de slugging de .536.
- Joe Stanka (7 temporadas, 1960–1966): se retiró de la NPB con 100 victorias en su carrera, efectividad de 3.03 y 887 ponches.
- Greg "Boomer" Wells (10 temporadas, 1983–1992): durante 10 temporadas de la NPB, compiló un promedio de bateo de .317 y un porcentaje de slugging de .555, con 277 jonrones y 901 carreras impulsadas.
- Terry Whitfield (3 temporadas, 1981–1983): se destacó para los Seibu Lions, logrando altos números ofensivos. En 1981, bateó .316 con 22 jonrones y 100 carreras impulsadas. Esa temporada ganó un premio Best Nine. En 1982, bateó para .272 con 25 jonrones y 71 carreras impulsadas. Y en 1983, bateó para .278 con 38 jonrones y 109 carreras impulsadas. Ese año, Whitfield fue nombrado All-Star de la Liga del Pacífico y ganó otro Best Nine Award, la segunda vez en tres años.
- Matt Winters (5 temporadas, 1990–1994): el jardinero firmó con los Nippon Ham Fighters y rápidamente emergió como el mejor bateador poderoso del equipo, conectando más de 30 jonrones en cada una de sus primeras cuatro temporadas en Japón. Logró la segunda mayor cantidad de jonrones en la liga durante tres años consecutivos, detrás del toletero cubano Orestes Destrade. También atrajo la atención de los fanáticos por su ávida personalidad; participaba con frecuencia en actuaciones de baile entre entradas y realizaba trucos de magia cada vez que se detenía un juego debido a la lluvia. Sus travesuras y golpes decisivos lo convirtieron en uno de los jugadores más populares de la liga. Winters más tarde trabajó como cazatalentos y entrenador en las ligas menores antes de convertirse en cazatalentos de la Luchadores Nippon Ham. Las estadísticas de la carrera de Winters en la NPB incluyen 160 jonrones, 428 carreras impulsadas y un porcentaje de slugging de .525.
- Tyrone Woods (6 temporadas, 2003–2008): en seis temporadas, el primera base compiló 240 jonrones y 616 carreras impulsadas. Al principio de su carrera jugó para los Doosan Bears de la KBO League de Corea, y en 2003 Woods se convirtió en el primer hombre en liderar una liga en jonrones tanto en Corea como en Japón.
- Wally Yonamine (12 temporadas, 1951-1962): jugó para los Yomiuri Giants y los Chunichi Dragons. Un jardinero polivalente, Yonamine se destacó por su estilo de bateo flexible y su agresivo corrido de bases. Más tarde se convirtió en un exitoso gerente de Chunichi Dragons (1972-1977).

- Gerentes y entrenadores notables

  - Don Blasingame: después de retirarse de los Nankai Hawks después de tres temporadas en 1970, "Don Blazer" se unió al cuerpo técnico del equipo durante las siguientes ocho temporadas. En 1978, se convirtió en el tercer estadounidense (después de Wally Yonamine y Joe Lutz) en dirigir en la NPB cuando se hizo cargo del Hiroshima Toyo Carp. Luego dirigió a los Hanshin Tigers durante una temporada y media antes de regresar a los Nankai Hawks de 1981 a 1982. Como entrenador de los dos equipos, compiló un récord de 180-208-28 (los empates se juegan en el béisbol japonés). Blazer estuvo asociado con NPB durante 15 temporadas.
  - Marty Brown: jugó para Hiroshima Toyo Carp de 1992 a 1994, luego regresó para administrar Carp de 2006 a 2009; dirigió los Tohoku Rakuten Golden Eagles en 2010.
  - Terry Collins: dirigió a los Orix Buffaloes en 2007-2008.
  - Leron Lee regresó a Japón para servir como entrenador de bateo de Orix BlueWave para la temporada 2003 de la NPB y fue contratado como gerente más tarde esa temporada. Duró una temporada como entrenador de BlueWave.
  - Tom O'Malley: regresó a Japón durante el campamento de entrenamiento de primavera de Hanshin Tigers en 2002 y se desempeñó como entrenador de bateo durante toda la temporada. También fue mentor de jugadores no japoneses, incluidos George Arias, Jeff Williams, Trey Moore y Jerrod Riggan, quienes contribuyeron al campeonato de los Tigres en 2003. O'Malley renunció a su puesto de entrenador después de que Senichi Hoshino renunciara a su puesto directivo. Buscó jugadores en las ligas mayores y menores para los Hanshin Tigers hasta 2009 y viajó a Japón durante los entrenamientos de primavera para ofrecer consejos a los jugadores no japoneses. Ha aparecido en varios comerciales de televisión en la región local de Kansai (Hanshin Electric Railway Co., Ltd.), y se pueden encontrar carteles con O'Malley en el estadio Koshien.
  - Bobby Valentine: en 1995, el ex gerente de los Texas Rangers asumió el cargo de gerente de los Chiba Lotte Marines. Esa temporada, el equipo sorprendió a la mayoría de los fanáticos del béisbol japonés al terminar en segundo lugar (69–58–3), una hazaña notable para un equipo que (en ese momento) no había ganado el banderín de la liga japonesa del Pacífico desde 1974. Sin embargo, el primer lugar de Valentine El mandato terminó cuando fue despedido abruptamente después de una sola temporada, debido al conflicto personal con el gerente general Tatsuro Hirooka, a pesar de tener un contrato de dos años. En 2004, Valentine comenzó su segundo período como gerente de Chiba Lotte Marines. En 2005, llevó a los Marines a su primer banderín de la Liga del Pacífico en 31 años y barrió en cuatro juegos a los Hanshin Tigers. En 2008, Valentine fue el tema del documental de ESPN Films *The Zen of Bobby V.* La película siguió a Valentine y su equipo Chiba Lotte Marines de 2007. *The Zen of Bobby V.* fue una selección oficial en el Festival de Cine de Tribeca de 2008. Los Marines decidieron dejar ir a Valentine después de la temporada 2009 después de una extensa campaña difamatoria dirigida por el presidente del club, Ryuzo Setoyama, que irónicamente fracasó y resultó en un desbordamiento de apoyo para Valentine por parte de los fanáticos locales. Al final, Valentine *fue* despedido, a pesar de que se presentó a la organización una petición para extender su contrato con 112.000 firmas.

- Premios

Premio al Jugador Más Valioso del Béisbol Profesional Nipón

Premio de Jugador Más Valioso del Béisbol 2023 concedido a Shohei Ohtani

- 1937 (caída de JBL) — Bucky Harris, Korakuen Eagles, promedio de bateo de .310, 62 hits, 17 dobles
- 1957 (Liga Central)— Wally Yonamine, Yomiuri Giants, promedio de bateo de .343, 160 hits, 48 carreras impulsadas
- 1964 (Liga del Pacífico) — Joe Stanka, Nankai Hawks, récord de 26–7 ganados y perdidos, efectividad de 2.40
- 1979 (Liga del Pacífico) — Charlie Manuel, Kintetsu Buffaloes, promedio de bateo de .324, 37 jonrones, 94 carreras impulsadas
- 1984 (Liga del Pacífico) — Greg Wells, Hankyu Braves, .355, 37 jonrones, 130 impulsadas
- 1985 (Liga Central) — Randy Bass, Hanshin Tigers, promedio de bateo de .350, 54 jonrones, 134 carreras impulsadas
- 1989 (Liga Central) — Warren Cromartie, Yomiuri Giants, promedio de bateo de .378, 166 hits, 33 dobles
- 1989 (Liga del Pacífico) — Ralph Bryant, Kintetsu Buffaloes, promedio de bateo de .283, 49 jonrones, 121 carreras impulsadas
- 1992 (Liga Central) — Jack Howell, Yakult Swallows, promedio de bateo de .331, 38 jonrones, 87 carreras impulsadas
- 1995 (Liga Central) — Tom O'Malley, Yakult Swallows, promedio de bateo de .302, 31 jonrones, 96 bases por bolas
- 2001 (Liga del Pacífico) — Tuffy Rhodes, Osaka Kintetsu Buffaloes, promedio de bateo de .327, 55 jonrones, 131 carreras impulsadas
- 2017 (Liga del Pacífico) — Dennis Sarfate, Fukuoka SoftBank Hawks

Jugador Más Valioso de la Serie de Japón

- 1964 — Joe Stanka, Nankai Hawks
- 1980 — Jim Lyttle, Carpa Toyo de Hiroshima
- 1985 — Randy Bass, Tigres de Hanshin
- 1990 — Orestes Destrade, Seibu Lions
- 1995 — Tom O'Malley, Yakult Swallows
- 1996 — Troy Neel, Orix BlueWave
- 2016 — Brandon Laird, Hokkaido Nippon-Ham Fighters
- 2017 — Dennis Sarfate, Fukuoka SoftBank Hawks

Premio Eiji Sawamura

- 1964 — Gene Bacque, Tigres de Hanshin
- 2016 — Kris Johnson, carpa de Hiroshima

Premio Espíritu Dorado

- 2005 - Bobby Valentine, Chiba Lotte Marines

Premio Matsutaro Shoriki

- 2005 — Bobby Valentine, Chiba Lotte Marines
- 2017 — Dennis Sarfate, Fukuoka SoftBank Hawks

Béisbol de secundaria. El Torneo de béisbol de Kōshien

En Japón, Kōshien (甲子園) generalmente se refiere a los dos torneos anuales de béisbol jugados por las escuelas secundarias de todo el país que culminan en un enfrentamiento final en el estadio Hanshin Kōshien en Nishinomiya, Hyogo, Japón. Están organizados por la Federación de Béisbol de Escuelas Secundarias de Japón en asociación con Mainichi Shimbun para el Torneo Nacional por Invitación de Béisbol de Escuelas Secundarias en primavera (también conocido como "Spring Kōshien") y Asahi Shimbun para el Campeonato Nacional de Béisbol de Escuelas Secundarias en verano (también conocido como "Summer Kōshien").

Ambos torneos nacionales disfrutan de una popularidad generalizada similar a la de la locura de marzo de la NCAA en los Estados Unidos, posiblemente igual o mayor que el béisbol profesional. Los torneos de clasificación de verano se televisan localmente y cada juego de los torneos de primavera y verano en Kōshien se televisa a nivel nacional en NHK junto a los canales de TV asociados a los periódicos organizadores de los torneos. Los torneos se han convertido en tradiciones nacionales, y un gran número de estudiantes y padres frenéticos viajan desde sus

lugares de origen para animar a su equipo local. Es común ver a los jugadores salir del campo llorando después de haber sido eliminados del torneo por una derrota, especialmente en el Torneo de verano, ya que simboliza el retiro de los jugadores de tercer año de la escuela secundaria de béisbol.

Los jugadores estrella del equipo campeón alcanzarán cierto grado de estatus de celebridad. Para los jugadores, jugar en Kōshien se convierte en una puerta de entrada para jugar a nivel profesional. Debido a las prácticas de reclutamiento de las escuelas secundarias japonesas, los mejores prospectos a menudo juegan en equipos fuertes que pudieron llegar a la final del torneo en Kōshien. Muchos jugadores profesionales de béisbol dejaron su huella por primera vez en Kōshien, incluidos Eiji Bandō, Sadaharu Oh, Koji Ota, Suguru Egawa, Masumi Kuwata, Kazuhiro Kiyohara, Hideki Matsui, Daisuke Matsuzaka, Yu Darvish, Masahiro Tanaka, Yusei Kikuchi y Shohei Ohtani.

Hay dos torneos principales:

- Torneo de invitación de béisbol de la escuela secundaria japonesa

El Torneo Nacional por Invitación de Béisbol de Escuelas Secundarias (选抜 Beisbol de Escuelas Secundarias *senbatsu kōtō gakkō yakyū taikai*) de Japón, comúnmente conocido como "Spring Kōshien" (春の佳子园 *haru no kōshien*) o "Senbatsu" (センバツ), es un máximo anual torneo escolar.

El torneo, organizado por la Federación de Béisbol de Escuelas Secundarias de Japón y Mainichi Shimbun, se lleva a cabo cada año en marzo en el Estadio Hanshin Koshien en el distrito Koshien de Nishinomiya, Hyōgo, Japón.

Los equipos califican para el torneo al participar en los torneos regionales de otoño que se llevan a cabo en todo el país. Si bien terminar en los mejores equipos generalmente garantiza una invitación, depende de la Federación de Béisbol de Escuelas Secundarias de Japón determinar los invitados. Por ejemplo, en el Torneo de Otoño de 2008 en la región de Tōhoku, Ichinoseki Gakuin fue el subcampeón. Sin embargo, fueron pasados por el tercer lugar Hanamaki Higashi para el torneo de invitación de 2009.

De las 32 ofertas, 26 se adjudican automáticamente de la siguiente manera a las siguientes regiones:

- Hokkaidō -1
- Tohoku -2
- Kanto - 4
- Tokio - 1
- Tokai - 2
- Hoku - shin'etsu -2
- Kansai - 6
- Chugoku - 2.5
- Shikoku - 2.5
- Kyushu incluyendo Okinawa - 4

Además, se otorga una oferta adicional a un equipo de la región de Kanto/Tokio y otra a un equipo de la región de Chugoku/Shikoku.

La región del equipo ganador en el Torneo de Otoño Meiji Jingu (que consta de todos los campeones regionales de otoño) también recibe una oferta.

Las 3 ofertas finales son lo que se consideran "Equipos del siglo XXI".

Los equipos del siglo XXI son una forma de darles la oportunidad de competir a los equipos que quizás no se acerquen a la clasificación o que hayan servido como una escuela modelo de alguna manera. Un equipo de cada prefectura es nominado entre noviembre y diciembre. Los equipos deben haber avanzado a los octavos de final, pero no haber pasado de los cuartos de final del torneo de su prefectura. Luego, cada región nomina a uno de esos nominados al comité de selección antes del 15 de diciembre. Finalmente, el comité selecciona los tres equipos del siglo XXI.

- El Campeonato japonés de béisbol de secundaria

El Campeonato Nacional de Béisbol de Escuelas Secundarias (Campeonato Nacional de Béisbol de Escuelas Secundarias, *Zenkoku Kōtō Gakkō Yakyū Senshuken Taikai*) de Japón, comúnmente conocido como "Summer

Koshien" (夏の佳子园, *Natsu no Kōshien*), es un torneo anual de béisbol de escuelas secundarias a nivel nacional. Es el evento deportivo amateur de mayor escala en Japón.

El torneo, organizado por la Federación de Béisbol de Escuelas Secundarias de Japón y *Asahi Shimbun*, se lleva a cabo durante el período de vacaciones escolares de verano y culmina con una fase final del torneo de dos semanas con 49 equipos en agosto en el Estadio Hanshin Koshien (阪神甲子園球場, *Hanshin Kōshien Kyūjō*) en el distrito Koshien de la ciudad de Nishinomiya, Hyōgo, Japón.

Yuki Karakawa de Narita High School lanza contra Koryo High School en el 79 ° Torneo Nacional por Invitación de Béisbol de Escuelas Secundarias en el Estadio Koshien el 26 de marzo de 2007

Como la mayoría de los deportes, el torneo de 2020 se canceló a raíz de la pandemia de COVID-19.

En el pasado, equipos de otros países han participado en el torneo. Corea presentó equipos desde 1921 hasta 1940; tanto Taiwán como Manchuria tuvieron equipos que participaron desde 1923 hasta 1940.

Las 49 escuelas que participan en el torneo final representan campeones regionales de cada una de las prefecturas de Japón (con dos de Hokkaidō y Tokio). Desde mediados de junio hasta julio, se realizan torneos regionales para decidir quién es enviado a Koshien.

Primer lanzamiento ceremonial del Campeonato Nacional de Béisbol de Escuelas Secundarias, 18 de agosto de 1915

Las reglas son las mismas que en el Torneo Nacional por Invitación de Béisbol de Escuelas Secundarias. Es un torneo de eliminación simple con juegos de nueve entradas. Los juegos se declaran oficiales después de siete entradas completas en caso de suspensión (debido al clima, etcétera), excepto el juego de campeonato que debe jugarse hasta el final. Para los torneos regionales, los juegos terminan si un equipo gana por al menos diez carreras después de cinco entradas o siete carreras después de siete entradas, excepto en los juegos de campeonato. No se utilizan bateadores designados. Se utilizan cuatro árbitros, excepto en los juegos nocturnos en los que se agregan dos árbitros de línea de campo.

Los emparejamientos y byes de la primera ronda se deciden por sorteo. 34 equipos se enfrentan en la primera ronda y 15 equipos con byes se unen en la segunda ronda (32 equipos juegan en la segunda ronda). Por lo tanto, se necesitan cinco o seis victorias para que un equipo gane el campeonato. Hasta 2002, los cuatro cuartos de final se jugaban en un día, pero esto se cambió a dos por día durante dos días para dar tiempo libre a los jugadores. Si las lluvias continúan por más de tres días, se juegan cuatro juegos en un día. Esto ocurrió en 2003, por lo que la primera vez que se jugaron los cuartos de final en dos días fue en 2004. Para acomodar el día adicional, la larga tradición de comenzar el torneo el 8 de agosto se cambió para comenzar uno o dos días antes.

Cada día se juegan hasta cuatro partidos hasta los cuartos de final. Los horarios de inicio de los juegos de cada día se muestran a continuación. Los siguientes juegos comienzan unos 30 minutos después de que finaliza el juego anterior. Debido al rápido ritmo del lanzamiento, generalmente se completan cuatro juegos en un día antes del atardecer.

La ceremonia de apertura del 89º Campeonato Nacional de Béisbol de Escuelas Secundarias, 2006

Detalles de los torneos

En la semana anterior al torneo en primavera y verano, los equipos que ganaron un lugar en el torneo realizan una práctica de 30 minutos en los terrenos del estadio Hanshin Kōshien. Esto es principalmente para ayudar a los jugadores a adaptarse al entorno del estadio. En el verano, debido a conflictos de programación con los Hanshin Tigers de Nippon Professional Baseball, los Tigers se ven obligados a organizar sus partidos en casa en el Osaka Dome, en los días anteriores, los Tigers solían hacer un viaje por carretera todos los años durante este período para permitir que el Para que se llevara a cabo el torneo, este período también fue llamado "El Camino Infernal" debido a las dificultades que tuvo que soportar el equipo.

Además, los equipos pueden practicar durante el torneo en instalaciones públicas y privadas disponibles en Nishinomiya y las vecinas Osaka, Amagasaki y Kobe.

Por lo general, los estudiantes de primer año no son seleccionados para participar en Spring Kōshien, por lo que en tres años de escuela secundaria hay cinco oportunidades para que un jugador vaya a Kōshien.

Torneos destacados

Conocido en japonés como 春夏連続優勝 (*haru-natsu renzoku yuusho*) o Campeones Consecutivos Primavera-Verano, esto significa ganar los torneos *senbatsu* (Primavera) y *senshuken* (Verano) en un año calendario. Hasta la fecha ha habido 8 instancias de tal hazaña:

Año	Escuela	Haru	Adversario	Resultado	Natsu	Adversario	Resultado
1962	Sakushin Gakuin (Tochigi)	34	Nichidai-san (Tōkyō)	1 - 0	44	Comercial de Kurume (Fukuoka)	1 - 0
1966	Comercial de Chūkyō (Aichi)	38	Tosa (Cochi)	1 - 0	48	Comercial de Matsuyama (Ehime)	3 - 1
1979	Minoshima (Wakayama)	51	Namishō (Osaka)	8 - 7	61	Ikeda (Tokushima)	4 - 3
1987	PL Gakuen (Osaka)	59	Kantō Ichi (Tōkyō)	7 - 1	69	Jōsō Gakuin (Ibaraki)	5 - 2
1998	Yokohama (Kanagawa)	70	Kandai Ichi (Osaka)	3 - 0	80	Kioto Seishō (Kioto)	3 - 0
2010	Konan (Okinawa)	82	Nichidai-san (Tōkyō)	10 - 5 (12)	92	Tokaidai Sagami (Kanagawa)	13 - 1
2012	Osaka Toin (Osaka)	84	Kosei Gakuin (Aomori)	7 - 3	94	Kosei Gakuin (Aomori)	3 - 0
2018	Osaka Toin (Osaka)	90	Chiben Wakayama (Wakayama)	5 - 2	100	Kanaashi Nogyo (Akita)	13 - 2

Participación de equipos extranjeros

Antes de la Segunda Guerra Mundial, equipos de Taiwán, Corea y Manchuria, que formaban parte del Imperio Japonés en ese momento, participaban en los torneos (en la primavera solo participó Taiwán). Los primeros equipos

extranjeros en participar fueron la Escuela Comercial Pusan de Corea y la Escuela Comercial Dalian de Manchuria en el Summer Kōshien de 1921. Los equipos extranjeros han llegado hasta el juego de campeonato, pero nunca han ganado el torneo. El último torneo que incluyó equipos extranjeros fue el Spring Kōshien de 1940.

Año	Torneo	Escuela	Resultado		Adversario
1926	12th Summer	Dalian Commercial (Manchuria)	runner-up	1-2	Shizuoka High (Shizuoka)
1931	17th Summer	Chiayi Agricultural (Taiwan)	runner-up	0-4	Chūkyō Commercial (Aichi)

Seis veces participantes de Kōshien

Actualmente, el número máximo de veces que un jugador puede aparecer en Kōshien es cinco. Sin embargo, bajo el antiguo sistema de escuelas secundarias, un jugador podía aparecer más de cinco veces. Aquí hay dos ejemplos.

Año	Torneo	Tamotsu Kusumoto Akashi Secundaria (Hyogo)	Comercial de Masao Yoshida Chūkyō (Aichi)
1930	7º Primavera	2º año	
1931	8º Primavera	3º año	
1932	9º Primavera	4º año	3º año
	18º Verano	4º año	3º año
1933	10º Primavera	5º año	4º año
	19º Verano	5º año	4º año
1934	11º Primavera		5º año
	20º Verano		5º año
Apariciones totales		6	6

Kōshien improvisado

El torneo se suspendió debido a la guerra desde el verano de 1941 hasta la primavera de 1946, con la excepción de un torneo "Promover el espíritu de lucha" organizado por el Ministerio de Educación en 1942 en Kōshien. El número de equipos fue de solo 16 en comparación con 23 en el torneo anterior, pero cada región realizó torneos clasificatorios y envió equipos a un torneo nacional. El tema militar predominó en el torneo, con eslóganes militares publicados en el marcador y nombres en los uniformes previamente escritos en letras del alfabeto romano de moda reemplazadas por caracteres kanji japoneses tradicionales. El torneo transcurrió sin problemas y Tokushima Commercial (Tokushima) ganó el campeonato. Sin embargo, dado que este torneo difiere de los anteriores Summer Kōshiens organizados por Asahi Shimbun, no se cuenta como un torneo oficial de Kōshien.

Sagrada "Suciedad de Kōshien"

En el Summer Kōshien de 1937, Kumamoto Tech (Kumamoto) avanzó al juego del campeonato, pero perdió. Después del partido, el jugador de Kumamoto Tech, Tetsuharu Kawakami, agarró un puñado de tierra del campo de juego del estadio Kōshien y lo guardó en el bolsillo de su uniforme como recuerdo. Algunos años más tarde, en el Summer Kōshien de 1949, después de que Kokura High (Fukuoka) perdiera ante Kurashiki Tech (Okayama) en las semifinales, el lanzador de Kokura, Kunio Fukushima, recogió un poco de tierra de Kōshien y se la llevó a casa. Esto se conoce como la recogida original de "la suciedad de Kōshien" (甲子園の土, *Kōshien no tsuchi*). Desde entonces, como recuerdo de su fugaz tiempo en los terrenos sagrados de Kōshien, los jugadores de los equipos perdedores se llevan a casa una bolsa de la preciada tierra.

En el Summer Kōshien de 1958, Shuri High (Okinawa) se convirtió en la primera escuela en representar a Okinawa (entonces bajo el gobierno de los EE. UU.) en un torneo de Kōshien. Fueron eliminados en su primer juego por Tsuruga High (Fukui). Después del juego, recogieron recuerdos de tierra y se los llevaron a casa. Sin embargo, debido a las normas de salud del gobierno de Ryūkyū, no se les permitió quedarse con la tierra y fue confiscada. Algunos asistentes de vuelo de Japan Airlines se enteraron de esto y enviaron una piedra de mar que se encuentra fuera del estadio Kōshien a Shuri. Incluso hoy en día, este "Monumento a la Amistad" se encuentra en el patio de la escuela como un recordatorio del primer viaje a Kōshien por parte de un equipo de Okinawa.

Negación de participación

En el pasado, si se descubría un escándalo en una escuela secundaria elegida para participar en el Kōshien, la escuela se veía obligada a retirarse de la competencia en el torneo. La participación de un equipo en el torneo se vio afectada incluso por escándalos no relacionados con los miembros del equipo. Sin embargo, recientemente, tales incidentes no relacionados han tenido menos efecto en la participación de un equipo.

También se han producido denegaciones de la participación de Kōshien basadas en circunstancias distintas a los escándalos. En el torneo de verano de 1922, la negación de Niigata Commercial High School se basó en la enfermedad de un jugador estrella.

Campeones regionales

Barrera de Shirakawa y estrecho de Tsugaru.

Este término se basa en la barrera construida en Shirakawa, Fukushima. Ningún equipo al norte de la región de Kantō había ganado nunca un torneo en Kōshien. Este hecho se conoció en el mundo del béisbol de la escuela secundaria como la "barrera de Shirakawa". En el Summer Kōshien de 2004, la Universidad de Komazawa Tomakomai High (sur de Hokkaidō) se hizo con el título y de un salto saltó no solo la barrera de Shirakawa sino también el estrecho de Tsugaru que separa Hokkaido de Honshū. En el avión que transportaba la bandera del equipo y del campeonato de regreso a casa, en el momento en que el avión cruzaba el estrecho de Tsugaru, los pasajeros se unieron al unísono para celebrar con vítores.

En 2005, Komazawa University Tomakomai High ganó un segundo título consecutivo de Summer Kōshien, convirtiéndose en el primero en hacerlo desde Kokura Secondary (Fukuoka) en 1947–48. Sin embargo, este título se vio empañado después del torneo por los informes de repetidos incidentes de castigo físico de uno de los jugadores, una vez durante el torneo, por parte del asesor del club de béisbol (un miembro de la facultad de la escuela de 27 años). Además de una reprimenda por retener el informe hasta después del torneo, la Federación de Béisbol de Escuelas Secundarias no castigó a Komazawa Tomakomai. Sin embargo, el informe llamó la atención sobre el tema del castigo físico en los deportes juveniles en Japón. Se cree que tal castigo físico probablemente no se reporta en gran medida, debido a las tendencias culturales.

Equipos de las regiones de Hokkaidō y Tōhoku en el campeonato (hasta 2012)

Año	Torneo	Escuela	Resultado		Adversario
1915	1 verano	Akita secundaria (Akita)	subcampeón	1–2	Kyōto Ni Secundaria (Kyoto)
1963	35 primavera	Hokkai (Hokkaido)	subcampeón	0–10	Comercial de Shimonoseki (Yamaguchi)
1969	51 verano	Misawa (Aomori)	subcampeón	2–4	Comercial de Matsuyama (Ehime)
1971	53 verano	Iwaki (Fukushima)	subcampeón	0-1	Toin Gakuen (Kanagawa)
1989	71 verano	Sendai Ikuei (Miyagi)	subcampeón	0-2	Teikyō (E Tōkyō)
2001	73 primavera	Sendai Ikuei (Miyagi)	subcampeón	6–7	Jōsō Gakuin (Ibaraki)
2003	85 verano	Tohoku (Miyagi)	subcampeón	2–4	Jōsō Gakuin (Ibaraki)
2004	86 verano	Komadai Tomakomai (S Hokkaido)	campeón	13–10	Saibi (Ehime)
2005	87 verano	Komadai Tomakomai (S Hokkaido)	campeón	5–3	Kioto Gaidai Nishi (Kioto)
2006	88 verano	Komadai Tomakomai (S Hokkaido)	subcampeón	3–4	Waseda Jitsugyo (W Tōkyō)
2009	81 primavera	Hanamaki Highashi (Iwate)	subcampeón	0-1	Seiho (Nagasaki)
2011	93 verano	Kosei Gakuin (Aomori)	subcampeón	0–11	Nichidai-san (W Tōkyō)
2012	83 primavera	Kosei Gakuin (Aomori)	subcampeón	3-7	Osaka Toin (Osaka)

Como se mencionó anteriormente, la Universidad de Komawaza Tomakomai (también conocida como Komadai Tomakomai) ganó el Summer Koshien de 2004, convirtiéndose en la escuela más septentrional en ganar desde Sakushin Gakuin (Tochigi). Sin embargo, la ruta recorrida por la bandera del campeonato desde Koshien a Hokkaidō en realidad no atravesó la barrera de Shirakawa por tierra, por lo que muchos fanáticos (especialmente en la región de Tōhoku) creen que la barrera técnicamente aún no se ha roto.

Pasando Hakone

En la jerga del béisbol de la escuela secundaria, un campeonato de una escuela en la región desde Kanagawa hasta Tochigi.

Durante el período Edo, Shirakawa y Hakone eran puntos de control estratégicos y se necesitaban pases oficiales para pasar, lo que llevó a estos nombres.

El primer equipo en "pasar a Hakone" fue Keio Futsūbu (Tōkyō). Después de eso, Shōnan High (Kanagawa) ganó en el verano de 1949. A pesar de que Keio Futsūbu ganó en el verano de 1916, la victoria de Shonan High en 1946 se conoce como el primer "paso de Hakone". Las razones de esto incluyen el hecho de que habían pasado 33 años desde las victorias de Keio Futsūbu y Shonan High, el hecho de que los equipos del oeste de Japón eran vistos como más fuertes que los equipos del este de Japón en el momento de la victoria de Shonan High, y el hecho de que el béisbol de la escuela secundaria era aún no muy conocido en 1916. El primer pase de primavera de Hakone fue logrado por Waseda Jitsugyō (Tōkyō) dirigido por el lanzador y futura leyenda del béisbol profesional Sadaharu Oh en 1957.

Desde la victoria de Waseda Jitsugyō, los campeonatos de los equipos de Kantō se han vuelto más frecuentes y, como resultado, estos términos han dejado de usarse.

Estrecho de Kanmon

En la jerga del béisbol de la escuela secundaria, cuando un equipo de Kyūshū gana un torneo. El primero en "cruzar el estrecho de Kanmon" fue Kokura Secundaria en el Summer Kōshien de 1947. Coincidentemente, Kokura Secundaria repitió como campeones en 1948, una hazaña que no igualó hasta que Komadai Tomakomai también se convirtió en el primer equipo en llevar el título a su región y luego repitió el año siguiente.

Equipos de Kyūshū en el campeonato (hasta 1947)

Año	Torneo	Escuela	Resultado		Adversario
1934	20 verano	Tecnología de Kumamoto (Kumamoto)	subcampeón	0-2	Secundaria de Gokō (Hiroshima)
1937	23 verano	Tecnología de Kumamoto (Kumamoto)	subcampeón	1–3	Comercial de Chūkyō (Aichi)
1947	19 primavera	Secundaria de Kokura (Fukuoka)	subcampeón	1–3	Comercial de Tokushima (Tokushima)
1947	29 verano	Secundaria de Kokura (Fukuoka)	campeón	6–3	Comercial de Gifu (Gifu)

Montaña de Aso

Basado en el Monte Aso en Kumamoto. En la jerga del béisbol de la escuela secundaria, cuando un equipo de la mitad sur de Kyūshū gana el torneo. El primero en "pasar la montaña de Aso" fue Seiseikō High (Kumamoto) en el Spring Kōshien de 1958. Esto aún no se ha logrado en el Summer Kōshien.

Travesía oceánica

En la jerga del béisbol de secundaria, cuando un equipo de Okinawa gana un torneo. El primero en "cruzar el océano" fue Okinawa Shōgaku (Okinawa) en la primavera de 1999, y Konan (Okinawa) logró el primer campeonato de verano en 2010.

Equipos de Okinawa en el campeonato (hasta 2010)

Año	Torneo	Escuela	Resultado		Adversario
1990	72 verano	Pesca de Okinawa (Okinawa)	subcampeón	0-1	Tenri (Nara)
1991	73 verano	Pesca de Okinawa (Okinawa)	subcampeón	8–13	Osaka Toin (Osaka)
1999	71 primavera	Shogaku de Okinawa (Okinawa)	campeón	7–2	Comercial Mito (Ibaraki)
2010	82 primavera	Konan (Okinawa)	campeón	10–5	Nichidai San (Tokio)
2010	92 verano	Konan (Okinawa)	campeón	13–1	Tokai Daigaku Fuzoku Sagami (Kanagawa)

En el país de la nieve

En la jerga del béisbol de secundaria, cuando un equipo de la región de Hokuriku gana un torneo. Hasta la fecha ningún equipo lo ha logrado. Fukui Commercial High (Fukui) en el Spring Kōshien de 1978 y Seiryō (Ishikawa, alma

mater de Hideki Matsui) en el Summer Kōshien de 1997 alcanzaron las semifinales. Más recientemente, Nihon Bunri (Niigata, Niigata) llegó a la final en 2009 e hizo una increíble remontada de 10–4 abajo en la parte baja de la novena con 2 outs para poner el 10-9 antes de que el receptor Naoki Wakabayashi hiciera una línea a la tercera para terminar el juego Seiryō llegó a la final en 2019 y finalmente perdió 5-3 contra los representantes de Osaka, Riseisha.

El béisbol amateur

Las ligas de béisbol amateur existen en todo Japón, con muchos equipos patrocinados por empresas. El béisbol amateur está regido por la Asociación de Béisbol Amateur de Japón (JABA). Los jugadores de estos equipos son empleados por sus empresas patrocinadoras y reciben salarios como empleados de la empresa, no como jugadores de béisbol. Los mejores equipos en estos circuitos se determinan a través del torneo de béisbol interurbano y el torneo nacional de la Liga Industrial.

El nivel de juego en estas ligas es muy competitivo; Los jugadores de la Liga Industrial a menudo son seleccionados para representar a Japón en torneos internacionales y los jugadores de las Grandes Ligas de Béisbol como Hideo Nomo (Shin-Nitetsu Sakai), Junichi Tazawa (Nippon Oil) y Kosuke Fukudome (Nihon Seimei), han sido descubiertos por clubes profesionales mientras jugaban béisbol industrial.

La Federación de Béisbol de Japón

La Federación de Béisbol de Japón (BFJ) (全日本野球協会, *Zen'nihon Yakyū Kyōkai*) representa al béisbol amateur en Japón. Organizan béisbol amateur japonés en todo Japón y en el extranjero. La Federación se creó después de que la Asociación de Béisbol Amateur de Japón (JABA) y la Asociación de Béisbol Estudiantil de Japón (JSBA) se unieran el 20 de junio de 1990. Son el organismo rector del béisbol amateur en Japón. En 2003, había 160.000 personas jugando béisbol en alrededor de 5.000 equipos en todo Japón. A partir de 2015, la BFJ representa a seis equipos internacionales: sénior, mujeres, universidad, escuela secundaria/18U, 15U y un equipo 12U.

La Liga Industrial (JAPA) y el Béisbol Estudiantil (Escuela Secundaria y Universidad) se habían administrado por separado durante mucho tiempo desde antes de la Segunda Guerra Mundial. En 1954, formaron la Federación de Béisbol Amateur de Japón para organizar y representar a un equipo japonés en el primer Campeonato Asiático de Béisbol en Filipinas. En 1966, después de participar en seis campeonatos asiáticos de béisbol, la Federación de Béisbol Amateur de Japón se disolvió y se reorganizó en el Comité Internacional de Béisbol Amateur de Japón en 1967.

A partir de 1984, el béisbol comenzó a ser considerado un deporte olímpico. Después de ser utilizado como deporte de demostración de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles (1984), Seúl (1988), y se convirtió en un deporte olímpico regular en los Juegos de Barcelona en 1992. Estos desarrollos impulsaron la unificación de JAPA y JSBA para convertirse en un solo organismo del béisbol amateur y la Federación de Béisbol de Japón (BFJ) el 20 de junio de 1990. La BFJ se unió al Comité Olímpico Japonés, la Federación Internacional de Béisbol y la Federación de Béisbol de Asia.

A partir de 2015, la BFJ tiene cuatro subcomités: la Comisión del Equipo Nacional, la Comisión de Arbitraje, la Comisión de Deporte y Medio Ambiente y la Comisión Antidopaje.

También está representada en seis Organizaciones Internacionales: Federación Internacional de Béisbol (iBAF) 1er Vicepresidente, Federación de Béisbol de Asia (BFA) Vicepresidente, Comisión de Torneos de iBAF, Comisión Médica/Antidopaje de iBAF, Comisión de Desarrollo de la Mujer de iBAF y Atletas de iBAF.

La selección Nacional de Japón de Béisbol

El equipo nacional de béisbol de Japón (野球日本代表, *Yakyū Nippon Daihyō o Yakyū Nihon Daihyō*), también conocido como *Samurai Japan* (侍ジャパン), es el equipo nacional que representa a Japón en las competiciones internacionales de béisbol. Ganó el Clásico Mundial de Béisbol en 2006, 2009 y 2023, así como el Premier12 WBSC en 2019. El equipo ocupa actualmente el primer lugar en el mundo por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol.

El equipo ha participado en todos los Juegos Olímpicos de Verano desde el primer torneo de demostración en 1984, hasta que se suspendió el béisbol después de los Juegos de Beijing 2008. Hasta el año 2000, el equipo estaba formado exclusivamente por jugadores aficionados. Desde los Juegos Olímpicos de Verano de 2000, el equipo ha estado compuesto por jugadores del béisbol profesional nipón. El equipo que jugó en el Clásico Mundial de Béisbol de 2006 también incluía jugadores japoneses de las Grandes Ligas de Béisbol.

El equipo ganó el Clásico de 2006. Jugó en los Juegos Olímpicos de Beijing en 2008, ya que se clasificó a través del Campeonato Asiático de Béisbol en 2007. A diferencia de la lista del WBC, el equipo olímpico estaba compuesto exclusivamente por jugadores de la NPB (aunque incluía un jugador aficionado, que fue reclutado durante el progreso del torneo). Japón participó en el Clásico Mundial de Béisbol 2017, finalizando tercero.

El equipo de Japón ganó el Torneo Premier12 WBSC 2019. En los Juegos Olímpicos de 2021 se enfrentó a Israel, México, Corea del Sur, Estados Unidos y República Dominicana, y ganó el oro. En el Clásico Mundial de Béisbol de 2023, Japón pudo derrotar al campeón defensor Estados Unidos para convertirse en campeones. Su victoria de 2023 fue su tercer campeonato del Clásico Mundial de Béisbol y tiene la mayor cantidad de campeonatos.

El equipo ha sido apodado "Samurai Japan" (侍ジャパン). Al igual que otros equipos nacionales en Japón, el apodo suele tener el prefijo del apellido del entrenador. Sin embargo, en el Clásico Mundial de Béisbol de 2009, el equipo usó *Samurai*, un símbolo de la historia de Japón, en lugar de Hara, el apellido de su manager. En 2012, se adoptó oficialmente.

Resultados internacionales

Clásico Mundial de Béisbol

Año	Round	Posición	W	L	RS	RA
2006	Final	1º	5	3	60	21
2009	Final	1º	7	2	50	16
2013	Semifinal	3º	5	2	44	27
2017	Semifinal	3º	6	1	47	24
2023	Final	1º	7	0	56	18
Total	6/6	—	30	8	257	106

Juegos Olímpicos

Récord de los Juegos Olímpicos de verano								Calificación
Año	Anfitrión	Round	Posición	W	L	RS	RA	
1964	Japón	*Solo exposición*		*0*	*1*	*2*	*6*	
1984	Estados Unidos	finales	1º [a]	*4*	*1*	*33*	*11*	
1988	Corea del Sur	finales	2º [b]	*4*	*1*	*27*	*17*	
1992	España	bronce	3º	6	3	70	22	
1996	Estados Unidos	finales	2º	5	4	77	59	
2000	Australia	bronce	4º	4	5	42	29	Campeonato asiático de béisbol de 1999
2004	Grecia	bronce	3º	7	2	60	23	Campeonato Asiático de Béisbol 2003
2008	China	bronce	4º	4	5	36	28	Campeonato Asiático de Béisbol 2007
2020	Japón	oro	1º	5	0	25	15	Anfitrión
Total [b]	6/6			31	19	310	176	

[a] [b] No se otorgan medallas; El torneo fue solo un deporte de demostración.

Copa del Mundo de Béisbol

- 1972: 4º
- 1976: 3º
- 1978: 4º
- 1980: 3º
- 1982: 2º
- 1984: 4º
- 1986: 5º
- 1988: 4º
- 1990: 5º
- 1994: 3º
- 1998: 5º
- 2001: 4º
- 2003: 3º
- 2005: 5º
- 2007: 3º
- 2009: 10º
- 2011: 12º

Copa Intercontinental

- 1973: 1º
- 1975: 2º
- 1977: 3º
- 1979: 2º
- 1981: 6º
- 1985: 3º
- 1987: 3º
- 1989: 2º
- 1991: 2º
- 1993: 3º
- 1995: 2º
- 1997: 1º
- 1999: 3º
- 2002: 5º
- 2006: 4º
- 2010: 5º

Campeonato Asiático de Béisbol

- 1954: 2º
- 1955: 1º
- 1959: 1º
- 1962: 1º
- 1963: 2º
- 1965: 1º
- 1967: 1º
- 1969: 1º
- 1971: 2º
- 1973: 1º
- 1975: 2º
- 1983: 2º
- 1985: 1º
- 1987: 2º
- 1989: 2º
- 1991: 1º
- 1993: 1º
- 1995: 1º
- 1997: 2º
- 1999: 2º
- 2001: 3º
- 2003: 1º
- 2005: 1º
- 2007: 1º
- 2009: 1º
- 2012: 1º
- 2015: 3º
- 2017: 1º
- 2019: 2º

Selección femenina de Béisbol de Japón

El equipo nacional de béisbol femenino de Japón es parte de la Federación de Béisbol de Japón. Representa al país de Japón en competencias internacionales femeninas. El equipo es miembro de la Federación de Béisbol de

Asia. Ganaron la Copa Mundial de Béisbol Femenino de 2018 y actualmente ocupan el primer lugar en el mundo por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol.

Copa Asiática de Béisbol Femenino

Año	Anfitrión	Posición	W	L	Número de equipos
2017	Hong Kong	1º	5	0	6
2019	Porcelana	1º	7	0	6

Copa Mundial de Béisbol Femenino

Año	Anfitrión	Posición	W	L	Número de equipos
2004	Canadá	2º	3	3	5
2006	Taiwán	2º	4	2	7
2008	Japón	1º	6	0	8
2010	Venezuela	1º	8	1	10
2012	Canadá	1º	8	1	8
2014	Japón	1º	6	0	8
2016	Corea del Sur	1º	9	0	12
2018	Estados Unidos	1º	11	0	12
2021	México				12

Los jugadores japoneses que han jugado en la MLB

Un total de 64 jugadores nacidos en Japón han jugado en al menos un partido de Major League Baseball (MLB). De estos jugadores, cinco están en las listas existentes de MLB. La primera vez que un jugador japonés jugó en la MLB ocurrió en 1964, cuando los Nankai Hawks, un equipo de béisbol profesional nipón (NPB), enviaron tres prospectos de intercambio a los Estados Unidos para adquirir experiencia en el sistema de ligas menores de la MLB. Uno de los jugadores, el lanzador Masanori Murakami, fue nombrado Novato del Año de la Liga de California mientras jugaba para los Fresno Giants (los Gigantes de San Francisco).

Los ejecutivos de los Giants quedaron impresionados con su talento y el 1 de septiembre de 1964 Murakami fue ascendido, convirtiéndose así en el primer jugador japonés en jugar en la MLB, además de ser el primer jugador asiático. Después de que Murakami presentara buenas estadísticas de lanzamiento como relevista, los ejecutivos de los Giants buscaron ejercer una cláusula en su contrato con los Hawks que, afirmaron, les permitía comprar el contrato de un prospecto de intercambio. Los funcionarios de la NPB se opusieron, afirmando que no tenían intención de vender el contrato de Murakami a los Giants y diciéndoles que Murakami estaba simplemente cedido para la temporada de 1964. Después de un estancamiento de dos meses, los Giants finalmente acordaron enviar a Murakami de regreso a los Hawks después de la temporada de 1965. Este asunto condujo al Acuerdo de contrato de jugadores entre Estados Unidos y Japón de 1967, también conocido como el "Acuerdo de trabajo", entre MLB y NPB, que era básicamente una política de no intervención.

Durante treinta años, Murakami fue el único jugador japonés en aparecer en un juego de la MLB. El lanzador Hideo Nomo, con la ayuda del agente Don Nomura, se convirtió en el segundo jugador japonés en jugar en la MLB en 1995. Nomo, quien aún no era elegible para la agencia libre en Japón, fue informado por Nomura que una cláusula de "retiro voluntario" en el Acuerdo de Trabajo no especificó que un jugador que desee volver a jugar después de retirarse debe regresar a la NPB. Nomo utilizó esta escapatoria para anular su contrato de la NPB con los Kintetsu Buffaloes y jugar en la MLB. Anunció su retiro de la NPB a fines de 1994 y firmó con Los Angeles Dodgers en febrero de 1995. La maniobra de Nomo y Hideki Irabu. Las posteriores complicaciones contractuales de la MLB fueron factores que contribuyeron a una importante revisión del Acuerdo de trabajo en 1998 que creó el sistema de

publicación. Desde su inicio, 16 jugadores japoneses han sido contratados a través del sistema, sin embargo, uno de estos jugadores, Shinji Mori, no jugó en un solo juego de la MLB debido a una lesión.

Los jugadores de la NPB que tengan nueve o más años de servicio en la NPB pueden convertirse en agentes libres internacionales y no necesitan ingresar a la MLB a través del sistema de publicación. Los jugadores japoneses restantes que han jugado en la MLB han firmado como agentes libres o como jugadores aficionados. Mac Suzuki, Kazuhito Tadano y Junichi Tazawa son los únicos jugadores japoneses que han debutado en la MLB sin haber jugado previamente en la NPB. Los 30 equipos de la MLB han tenido al menos un jugador japonés en su lista.

Ichiro Suzuki (izquierda) y Shohei Ohtani son los primeros y únicos dos jugadores japoneses que recibieron el Premio al Logro Histórico del Comisionado

Los jugadores japoneses han tenido una variedad de éxitos en la MLB. Doce jugadores han sido seleccionados para participar en el All-Star Game; Ichiro Suzuki ha hecho la mayor cantidad de apariciones con diez. Además de estas selecciones, Ichiro ha ganado varios premios prestigiosos de la MLB, incluido el Premio al Novato del Año de la Liga Americana (AL) y el Premio al Jugador Más Valioso (MVP) de la Liga Americana en 2001, el Premio al Jugador Más Valioso del Juego de Estrellas en 2007 y múltiples medallas de Oro. Premios Guante y Bate de Plata. Ichiro también tiene el récord de la MLB por registrar la mayor cantidad de hits en una sola temporada. Hideo Nomo fue el único lanzador japonés en lanzar un juego sin hits hasta que Hisashi Iwakuma logró la hazaña el 12 de agosto de 2015. Nomo lanzó dos en total; el primero llegó en 1996 y el último ocurrió en 2001. Trece jugadores japoneses han jugado en la Serie Mundial. De estos jugadores, So Taguchi es el que más ha ganado con dos y Hideki Matsui es el único en ganar el premio al Jugador Más Valioso de la Serie Mundial. La Serie Mundial de 2007 tuvo la mayor cantidad de jugadores japoneses, con Daisuke Matsuzaka y Hideki Okajima lanzando para los Boston Red Sox, y Kazuo Matsui jugando para los Colorado Rockies.

Jugadores actuales

Jugador	Posición	Debut en la MLB	Juegos*	Equipo(s)	Estado
Yu Darvish *	SP	09/04/2012	242	Rangers de Texas (2012–2017) Dodgers de Los Ángeles (2017) Cachorros de Chicago (2018–2020) Padres de San Diego (2021–)	Activo
Kenta Maeda *	SP	06/04/2016	181	Dodgers de Los Ángeles (2016–2019) Twins de Minnesota (2020–)	Activo
Shohei Ohtani *	TWP	29/03/2018	581	Ángeles de Los Ángeles (2018–)	Activo
Yusei Kikuchi *	PR	21/03/2019	102	Marineros de Seattle (2019–2021) Azulejos de Toronto (2022–)	Activo
Seiya Suzuki *	RF	07/04/2022	111	Cachorros de Chicago (2022–)	IL de 10 días
Masataka Yoshida *	LF	–	–	Medias Rojas de Boston (2023–)	Activo
Kodai Kenga	SP	–	–	Mets de Nueva York (2023–)	Activo
Shintarō Fujinami *	SP	–	–	Atléticos de Oakland (2023–)	Activo

* Partidos jugados hasta la temporada regular 2022.

Jugadores antiguos

Jugador	Pos.	Debut	Ult. Juego	Juegos	Antiguos equipos de la MLB
Masanori Murakami	PAG	1 septiembre 1964	1 octubre 1965	54	Gigantes de San Francisco (1964-1965)
Hideo Nomo † ‡	PAG	2 mayo 1995	18 abril 2008	324	Dodgers de Los Ángeles (1995–1998, 2002–2004) Mets de Nueva York (1998) Cerveceros de Milwaukee (1999) Tigres de Detroit (2000) Medias Rojas de Boston (2001) Rayos del Diablo de Tampa Bay (2005) Reales de Kansas City (2008)
Mac Suzuki §	PAG	7 julio 1996	28 junio 2002	117	Marineros de Seattle (1996, 1998–1999) Reales de Kansas City (1999–2001, 2002) Rockies de Colorado (2001) Cerveceros de Milwaukee (2001)
Shigetoshi Hasegawa	PAG	5 abril 1997	28 septiembre 2005	517	Ángeles de Anaheim (1997–2001) Marineros de Seattle (2002–2005)
Takashi Kashiwada	PAG	1 mayo 1997	18 septiembre 1997	35	Mets de Nueva York (1997)
Hideki Irabu	PAG	10 julio 1997	12 julio 2002	126	Yankees de Nueva York (1997–1999) Expos de Montreal (2000–2001) Rangers de Texas (2002)
Masato Yoshii	PAG	5 abril 1998	11 septiembre 2002	162	Mets de Nueva York (1998–1999) Rockies de Colorado (2000) Expos de Montreal (2001–2002)
Masao Kida	PAG	5 abril 1999	3 agosto 2005	65	Tigres de Detroit (1999–2000) Dodgers de Los Ángeles (2003–2004) Marineros de Seattle (2004–2005)
Tomokazu Ohka	PAG	19 julio 1999	4 octubre 2009	204	Medias Rojas de Boston (1999–2001) Expos de Montreal/Nacionales de Washington (2001–2005) Cerveceros de Milwaukee (2005–2006) Azulejos de Toronto (2007) Indios de Cleveland (2009)
Kazuhiro Sasaki † ‡	PAG	5 abril 2000	28 septiembre 2003	228	Marineros de Seattle (2000-2003)
Ichiro Suzuki * †	DE	2 abril 2001	21 marzo 2019	2.653	Marineros de Seattle (2001–2012, 2018–2019) Yankees de Nueva York (2012–2014) Marlins de Miami (2015–2017)
Tsuyoshi Shinjo	DE	3 abril 2001	27 junio 2003	303	Mets de Nueva York (2001, 2003) Gigantes de San Francisco (2002)
Takahito Nomura	PAG	3 abril 2002	15 mayo 2002	21	Cerveceros de Milwaukee (2002)
Satoru Komiyama	PAG	4 abril 2002	11 septiembre2002	25	Mets de Nueva York (2002)
Kazuhisa Ishii *	PAG	6 abril 2002	28 septiembre 2005	105	Dodgers de Los Ángeles (2002-2004) Mets de Nueva York (2005)
So Taguchi	DE	10 junio 2002	4 octubre 2009	672	Cardenales de San Luis (2002-2007) Filis de Filadelfia (2008) Cachorros de Chicago (2009)
Hideki Matsui † ‡	DE	31 marzo 2003	22 julio 2012	1.236	Yankees de Nueva York (2003-2009) Angelinos de Anaheim de Los Ángeles (2010) Atléticos de Oakland (2011) Rayos de Tampa Bay (2012)
Kazuo Matsui †	SI	6 abril 2004	18 mayo 2010	630	Mets de Nueva York (2004–2006)

Jugador	Pos.	Debut	Ult. Juego	Juegos	Antiguos equipos de la MLB
					Rockies de Colorado (2006–2007) Astros de Houston (2008–2010)
Akinori Otsuka *	PAG	6 abril 2004	1 julio de 2007	236	Padres de San Diego (2004–2005) Rangers de Texas (2006–2007)
Shingo Takatsu † ‡	PAG	9 abril 2004	2 octubre 2005	99	Medias Blancas de Chicago (2004-2005) Mets de Nueva York (2005)
Kazuhito Tadano §	PAG	27 abril 2004	16 julio 2005	15	Indios de Cleveland (2004-2005)
Tadahito Iguchi †	SI	4 abril 2005	28 septiembre 2008	493	Medias Blancas de Chicago (2005-2007) Filis de Filadelfia (2007, 2008) Padres de San Diego (2008)
Keiichi Yabu	PAG	9 abril 2005	27 septiembre 2008	100	Atléticos de Oakland (2005) Gigantes de San Francisco (2008)
Norihiro Nakamura * †	SI	10 abril 2005	6 mayo 2005	17	Dodgers de Los Ángeles (2005)
Kenji Jojima	C	3 abril 2006	3 octubre 2009	462	Marineros de Seattle (2006-2009)
Takashi Saito	PAG	9 abril 2006	30 septiembre 2012	338	Dodgers de Los Ángeles (2006-2008) Medias Rojas de Boston (2009) Bravos de Atlanta (2010) Cerveceros de Milwaukee (2011) Diamondbacks de Arizona (2012)
Akinori Iwamura *	SI	2 abril 2007	26 septiembre 2010	408	Tampa Bay Devil Rays/Rays (2007-2009) Piratas de Pittsburgh (2010) Atléticos de Oakland (2010)
Hideki Okajima	PAG	2 abril 2007	13 junio 2013	266	Medias Rojas de Boston (2007-2011) Atléticos de Oakland (2013)
Daisuke Matsuzaka *	PAG	5 abril 2007	25 septiembre 2014	158	Medias Rojas de Boston (2007–2012) Mets de Nueva York (2013–2014)
Kei Igawa *	PAG	7 abril 2007	27 junio 2008	16	Yankees de Nueva York (2007-2008)
Masumi Kuwata	PAG	10 junio 2007	13 agosto 2007	19	Piratas de Pittsburgh (2007)
Kosuke Fukudomo †	DE	31 marzo 2008	3 junio 2012	596	Cachorros de Chicago (2008-2011) Indios de Cleveland (2011) Medias Blancas de Chicago (2012)
Kazuo Fukumori	PAG	31 marzo 2008	24 abril 2008	4	Guardabosques de Texas (2008)
Masahide Kobayashi	PAG	2 abril 2008	7 mayo 2009	67	Indios de Cleveland (2008-2009)
Hiroki Kuroda †	PAG	4 abril 2008	25 septiembre 2014	212	Dodgers de Los Ángeles (2008–2011) Yankees de Nueva York (2012–2014)
Yasuhiko Yabuta	PAG	5 abril 2008	4 de octubre 2009	43	Reales de Kansas City (2008-2009)
Koji Uehara †	PAG	8 abril 2009	2 septiembre 2017	436	Orioles de Baltimore (2009–2011) Rangers de Texas (2011–2012) Medias Rojas de Boston (2013–2016) Cachorros de Chicago (2017)
Kenshin Kawakami	PAG	11 abril 2009	9 septiembre 2010	52	Bravos de Atlanta (2009-2010)
Ken Takahashi	PAG	2 mayo 2009	25 septiembre 2009	28	Mets de Nueva York (2009)
Junichi Tazawa §	PAG	7 agosto 2009	30 septiembre 2018	388	Medias Rojas de Boston (2009–2016) Marlins de Miami (2017–2018) Angelinos de Los Ángeles (2018)
Hisanori Takahashi	PAG	7 abril 2010	11 abril 2013	168	Mets de Nueva York (2010) Angelinos de Los Ángeles de Anaheim (2011-2012)

Jugador	Pos.	Debut	Ult. Juego	Juegos	Antiguos equipos de la MLB
					Piratas de Pittsburgh (2012) Cachorros de Chicago (2013)
Ryota Igarashi	PAG	8 abril 2010	12 agosto 2012	83	Mets de Nueva York (2010-2011) Azulejos de Toronto (2012) Yankees de Nueva York (2012)
Tsuyoshi Nishioka *	SI	1 abril 2011	8 agosto 2012	71	Mellizos de Minnesota (2011-2012)
Yoshinori Tateyama	PAG	24 mayo 2011	26 septiembre 2012	53	Guardabosques de Texas (2011-2012)
Nori Aoki * †	DE	6 abril 2012	1 octubre 2017	759	Cerveceros de Milwaukee (2012-2013) Reales de Kansas City (2014) Gigantes de San Francisco (2015) Marineros de Seattle (2016) Astros de Houston (2017) Azulejos de Toronto (2017) Mets de Nueva York (2017)
Kawasaki Munenori	SI	7 abril2012	2 octubre 2016	276	Marineros de Seattle (2012) Azulejos de Toronto (2013-2015) Cachorros de Chicago (2016)
Hisashi Iwakuma	PAG	20 abril 2012	3 mayo 2017	150	Marineros de Seattle (2012-2017)
Kyuji Fujikawa †	PAG	1 de abril 2013	15 mayo 2015	29	Cachorros de Chicago (2013-2014) Rangers de Texas (2015)
Kensuke Tanaka	DE	9 julio 2013	28 julio 2013	15	Gigantes de San Francisco (2013)
Masahiro Tanaka *	PAG	4 abril 2014	23 septiembre 2020	174	Yankees de Nueva York (2014-2020)
Tsuyoshi Wada	PAG	8 julio 2014	4 septiembre 2015	21	Cachorros de Chicago (2014-2015)
Toru Murata	PAG	28 junio 2015	28 junio 2015	1	Indios de Cleveland (2015)
Yoshihisa Hirano	PAG	29 marzo 2018	27 septiembre 2020	150	Diamondbacks de Arizona (2018-2019) Marineros de Seattle (2020)
Kazuhisa Makita *	PAG	30 marzo 2018	29 septiembre 2018	27	Padres de San Diego (2018)
Yoshi Tsutsugo *	SI	24 julio 2020	31 julio 2022	182	Rays de Tampa Bay (2020–2021) Dodgers de Los Ángeles (2021) Piratas de Pittsburgh (2021–2022)
Shogo Akiyama	DE	24 julio 2020	16 septiembre 2021	142	Rojos de Cincinnati (2020-2021)
Shun Yamaguchi *	PAG	26 julio 2020	27 septiembre 2020	17	Azulejos de Toronto (2020)
Hirokazu Sawamura	PAG	2 abril 2021	28 agosto 2022	104	Medias Rojas de Boston (2021-2022)
Kohei Arihara *	PAG	3 abril 2021	10 septiembre 2022	15	Guardabosques de Texas (2021-2022)

Clave de símbolos en la tabla de jugadores	
§	Firmó con un equipo de Major League Baseball sin haber jugado primero para un equipo Nippon Professional Baseball
*	Firmó con un equipo de Major League Baseball a través del sistema de publicación
†	Instalado en el Meikyukai (Golden Players Club)
‡	Incluido en el Salón de la Fama del Béisbol Japonés

Récords y premios

Salón de la Fama de los Marineros de Seattle

- Ichiro Suzuki, admitido el 27 de agosto de 2022.

Premios y reconocimientos

- Premio al Logro Histórico del Comisionado: Ichiro Suzuki, 2005; Shohei Ohtani, 2021
- Premio al Jugador Más Valioso: Ichiro Suzuki, AL 2001; Shohei Ohtani, AL 2021 (*selección unánime*)
- Premio Novato del Año: Hideo Nomo, NL 1995; Kazuhiro Sasaki, 2000 AL; Ichiro Suzuki, 2001 AL; Shohei Ohtani, 2018 AL
- MVP de la Serie Mundial: Hideki Matsui, 2009
- MVP de la SCLA: Koji Uehara, 2013
- Jugador Más Valioso del Juego de Estrellas: Ichiro Suzuki, 2007
- Premio Guante de Oro: Ichiro Suzuki, 10 veces, 2001-2010 AL OF
- Premio Silver Slugger: Ichiro Suzuki, tres veces, 2001, 2007, 2009 AL OF; Shohei Ohtani, DH de la AL 2021
- Premio Edgar Martínez: Shohei Ohtani, dos veces, 2021, 2022
- Equipo All-MLB: Yu Darvish, primer equipo SP 2020; Kenta Maeda, Segundo equipo SP 2020; Shohei Ohtani, Primer equipo DH/Segundo equipo SP 2021, Primer equipo SP/Segundo equipo DH 2022
- Jugador del mes: Shohei Ohtani, dos veces, junio, julio de 2021 AL; Ichiro Suzuki, agosto de 2004 AL; Hideki Matsui, julio de 2007 AL;
- Lanzador del mes: Hideo Nomo, dos veces, junio de 1995, septiembre de 1996 NL; Hideki Irabu, dos veces, mayo de 1998, julio de 1999 AL; Yu Darvish, dos veces, julio/agosto de 2020, septiembre de 2022 NL; Masahiro Tanaka, mayo de 2014 AL
- Novato del mes: Ichiro Suzuki, 4 veces, abril, mayo, agosto, septiembre de 2001 AL; Shohei Ohtani, dos veces, abril, septiembre de 2018 AL; Kazuhisa Ishii, abril de 2002 NL; Hideki Matsui, junio de 2003 AL; Hideki Okajima, abril de 2007 AL; Yu Darvish, abril de 2012 AL; Seiya Suzuki, abril de 2022 Países Bajos
- Jugador de la semana: Ichiro Suzuki, 5 veces, 8 de agosto de 2004, 4 de junio de 2006, 26 de septiembre de 2010, 23 de septiembre de 2012 AL, 7 de agosto de 2016 NL; Hideo Nomo, 4 veces, 25 de junio de 1995, 14 de abril, 22 de septiembre de 1996 NL, 8 de abril de 2001 AL; Hideki Matsui, 4 veces, 29 de junio de 2003, 30 de mayo de 2004, 19 de junio de 2005, 24 de julio de 2011 AL; Shohei Ohtani, 4 veces, 8 de abril, 9 de septiembre de 2018, 20 de junio, 4 de julio de 2021 AL; Kazuhiro Sasaki, 29 de abril de 2001 AL; Daisuke Matsuzaka, 20 de mayo de 2007 AL; Hisashi Iwakuma, 16 de agosto de 2015 AL; Seiya Suzuki, 17 de abril de 2022 NL; Yu Darvish, 18 de septiembre de 2022 Países Bajos
- MLB Players Choice Jugador del año: Shohei Ohtani, 2021
- Jugador destacado de MLB Players Choice: Ichiro Suzuki, AL 2004; Shohei Ohtani, Liga Americana 2021
- Novato destacado de MLB Players Choice: Ichiro Suzuki, AL 2001
- Atleta del año de Associated Press: Shohei Ohtani, 2021
- Premio al Jugador del Año de la MLB de Sporting News: Shohei Ohtani, 2021
- Premio al Jugador Novato del Año de Sporting News: Ichiro Suzuki, AL 2001
- Premio al lanzador novato del año de Sporting News: Hideo Nomo, 1995 NL, Kazuhiro Sasaki, 2000 AL
- Premio al Novato del Año de Sporting News: Shohei Ohtani, AL 2018
- Jugador del año de las Grandes Ligas de Baseball America: Shohei Ohtani, 2021
- Premio al Novato del Año de Baseball America: Hideo Nomo, 1995; Shohei Ohtani, 2018
- Equipo All-Rookie de Baseball America: Yu Darvish, 2012 SP; Masahiro Tanaka, 2014 SP; Kenta Maeda, 2016 SP; Shohei Ohtani, DH 2018
- Jugador del año de Baseball Digest: Shohei Ohtani, 2021
- Jugador del año de Statcast: Shohei Ohtani, 2021
- Premio al Jugador Defensivo del Año de MLB.com: Ichiro Suzuki, 2005
- Premio al preparador del año de MLB.com: Hideki Okajima, 2007
- Premio ESPY al mejor atleta masculino: Shohei Ohtani, 2022
- Premio ESPY al mejor jugador de béisbol de las Grandes Ligas: Shohei Ohtani, dos veces, 2021, 2022
- Atleta del mes de la Academia de Deportes de los Estados Unidos: Shohei Ohtani, junio de 2021
- Hora 100: Shohei Ohtani, 2021

Hits

- Más hits en una sola temporada: Ichiro Suzuki, 262 (2004) *Récord de la MLB*
- Más hits interligas en su carrera: Ichiro Suzuki, 367 *MLB Record*
- Más temporadas consecutivas de 200 o más hits: Ichiro Suzuki, 10 (2001-2010) *Récord de la MLB*
- Más temporadas con 200 o más hits: Ichiro Suzuki, 10 (2001-2010) *Récord de la MLB (empate)*
- Más juegos con cinco o más hits en una temporada: Ichiro Suzuki, 4 (2004) *Récord de la MLB (empate)*
- Más apariciones en el plato como emergente en una temporada: Ichiro Suzuki, 109 (2017) *Récord de la MLB*
- Más turnos al bate como emergente en una temporada: Ichiro Suzuki, 100 (2017) *Récord de la MLB*
- Títulos de bateo: Ichiro Suzuki, 2001 (.350 promedio) y 2004 (.372 promedio)
- Único jonrón dentro del parque en la historia del Juego de Estrellas: Ichiro Suzuki, 10 de julio de 2007, AT&T Park, primer bate de la Liga Americana
- Único jugador de la MLB que conectó un jonrón en su primera aparición en el plato de sus primeras tres temporadas: Kazuo Matsui, 2004 (primer lanzamiento), 2005, 2006 (jonrón dentro del parque)
- Primer jugador japonés en jugar en la Serie Mundial: Tsuyoshi Shinjo, 19 de octubre de 2002, Giants vs. Angels, Edison Field, bateando noveno en la alineación como bateador designado.
- Primer jugador japonés en conectar un jonrón: Hideo Nomo, 28 de abril de 1998, Dodgers vs. Brewers, Dodger Stadium
- Primer jugador japonés en batear un grand slam: Tsuyoshi Shinjo, 17 de mayo de 2002, Giants vs. Marlins, AT&T Park
- Primer jugador japonés en lograr un hit de salida: Tsuyoshi Shinjo, 20 de mayo de 2001, Mets vs. Dodgers, Shea Stadium
- Primer jugador japonés en conectar un jonrón: Hideki Matsui, 17 de julio de 2003, Yankees vs. Indians, Yankee Stadium
- Primer jugador japonés en conectar un jonrón en la postemporada: Hideki Matsui, 4 de octubre de 2003, Yankees vs. Twins, Metrodome
- Primer jugador japonés en conectar un jonrón en la Serie Mundial: Hideki Matsui, 19 de octubre de 2003, Yankees vs. Marlins, Yankee Stadium
- Primer jugador japonés en batear para el ciclo: Shohei Ohtani, 13 de junio de 2019, Angels vs. Rays, Tropicana Field (Home run (1°), Doble (3°), Triple (5°), Sencillo (7°))
- Club de los 3.000 hits: Ichiro Suzuki; ingresó el 7 de agosto de 2016
- Más bases por bolas en un lapso de 3 juegos: Shohei Ohtani, 22 al 24 de septiembre de 2021 (11) *Récord de la Liga Americana, Récord de la MLB (empate)*
- Velocidad de salida más rápida por un bateador zurdo: Shohei Ohtani, 119.1 mph. 10 de abril de 2022, Angelinos vs. Astros, Angel Stadium. Baja del 3er, 7mo lanzamiento de José Urquidy (Doble por regla general)

Baserunning

- Campeón de bases robadas: Ichiro Suzuki, AL 2001 (56 bases robadas)
- Más bases robadas consecutivas: Ichiro Suzuki, 29 de abril de 2006 - 16 de mayo de 2007 (45) *Récord AL*

Lanzamientos

- Juego sin hits
  - Hideo Nomo (Los Angeles Dodgers): 17 de septiembre de 1996, vs. Colorado Rockies en Coors Field (110P, 8K, 4BB, 30BF)
    - Sigue siendo el único juego sin hits en Coors Field, que se inauguró en 1995. Se logró antes de que se instalara el humidor en Coors Field en 2002. La asistencia pagada más alta (50.066) entre todos los juegos sin hits en los estadios de béisbol existentes.
  - Hideo Nomo (Medias Rojas de Boston): 4 de abril de 2001, contra los Orioles de Baltimore en el Oriole Park en Camden Yards (110P, 11K, 3BB, 30BF)
    - Sigue siendo el único juego sin hits en Oriole Park, que abrió sus puertas en 1992. El primer juego sin hits en una temporada entre todos los juegos sin hits en los estadios de béisbol existentes. Nomo es

uno de los cinco jugadores que han lanzado al menos un juego sin hits tanto en la Liga Nacional como en la Liga Americana en la historia de las Grandes Ligas.

- Hisashi Iwakuma (Marineros de Seattle): 12 de agosto de 2015, vs. Baltimore Orioles en Safeco Field (116P, 7K, 3BB, 29BF)
  - Cuarto juego sin hits en Safeco Field, detrás de Philip Humber, Kevin Millwood y Félix Hernández.

- Maddux
  - Tomo Ohka (Cerveceros de Milwaukee): 14 de junio de 2005, vs. Tampa Bay Devil Rays en el Tropicana Field (98P, 9H, 6K, 0BB, 36BF)
  - Hiroki Kuroda (Los Angeles Dodgers): 7 de julio de 2008 contra Atlanta Braves en el Dodger Stadium (91P, 1H, 6K, 0BB, 28BF)
  - Masahiro Tanaka (New York Yankees): 27 de abril de 2017, vs. Boston Red Sox en Fenway Park (97P, 3H, 3K, 0BB, 29BF)
  - Yusei Kikuchi (Marineros de Seattle): 18 de agosto de 2019 vs. Toronto Blue Jays en el Rogers Centre (96P, 2H, 8K, 1BB, 29BF)
- Campeón de strikeout: Hideo Nomo, NL 1995 (236 ponches) y AL 2001 (220 ponches); Yu Darvish, AL 2013 (277 ponches, lideró ambas ligas)
- Más rápido en alcanzar 1500 ponches en su carrera en la historia de la MLB: Yu Darvish, 21 de junio de 2021 (1216 1/3 entradas, 197 juegos)
- El más rápido en alcanzar los 1000 ponches en su carrera en la historia de la MLB: Yu Darvish, 8 de septiembre de 2017 (812 entradas, 128 juegos)
- Más aperturas consecutivas de calidad desde su debut: Masahiro Tanaka (16) *Récord de la MLB (empate)*
- WHIP más bajo en una sola temporada en la historia de la MLB (al menos 50 entradas): Koji Uehara, 2013 (0.565)
- Más salvamentos en la postemporada: Koji Uehara, 2013 (7 salvamentos) *MLB Record (empate)*
- Más ponches en una sola entrada: Kazuhiro Sasaki, 4 de abril de 2003 (4 ponches en la novena entrada) *Récord de la MLB (empate)*
- Más aperturas consecutivas con más de 8 ponches y 0 bases por bolas: Yu Darvish (5), 22 de julio - 26 de agosto de 2019 *Récord de la MLB*
- Más decisiones consecutivas sin decisiones: Yu Darvish (10), 4 de mayo - 21 de junio de 2019 *Récord de la MLB (empate)*
- Primer lanzador japonés registrado con una victoria en un Juego de Estrellas: Masahiro Tanaka, AL 2019
- Primer lanzador japonés en ser registrado con un salvamento en un Juego de Estrellas: Kazuhiro Sasaki, AL 2001
- Primer lanzador en permitir 2 carreras o menos en cada una de sus primeras 7 aperturas de postemporada: Masahiro Tanaka
- Lanzamiento más rápido registrado por un lanzador japonés: Shohei Ohtani, 101.4 mph: 10 de septiembre de 2022, Angels vs. Astros, Minute Maid Park. Parte baja de la 3ra, lanzando a Kyle Tucker

Selecciones en el All-Star

Jugador	Liga	Selecciones	Años
Ichiro Suzuki	Alabama	10	2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010
Yu Darvish	AL, NL	5	2012, 2013, 2014, 2017, 2021
Kazuhiro Sasaki	Alabama	2	2001, 2002
Hideki Matsui	Alabama	2	2003, 2004
Masahiro Tanaka	Alabama	2	2014, 2019
Shohei Ohtani	Alabama	2	2021, 2022
Hideo Nomo	Países Bajos	1	1995
Shigetoshi Hasegawa	Alabama	1	2003
Hideki Okajima	Alabama	1	2007
Takashi Saito	Países Bajos	1	2007

Jugador	Liga	Selecciones	Años
Kosuke Fukudomo	Países Bajos	1	2008
Hisashi Iwakuma	Alabama	1	2013
Yusei Kikuchi	Alabama	1	2021

Apariciones en la World Series

Jugador	Campeonatos	Apariciones	Años
So Taguchi	2	3	2004 Cardenales 2006 Cardenales 2008 Filis
Hideki Matsui	1	2	Yanquis de 2003 Yanquis de 2009
Tadahito Iguchi	1	1	2005 Medias Blancas
Hideki Okajima	1	1	2007 Medias Rojas
Daisuke Matsuzaka	1	1	2007 Medias Rojas
Junichi Tazawa	1	1	Medias Rojas 2013
Koji Uehara	1	1	Medias Rojas 2013
Kenta Maeda	0	2	Dodgers 2017 Dodgers2018
Tsuyoshi Shinjo	0	1	2002 gigantes
Kazuo Matsui	0	1	Montañas Rocosas de 2007
Akinori Iwamura	0	1	2008 rayos
Nori Aoki	0	1	2014 Reales
Yu Darvish	0	1	Dodgers 2017
Yoshi Tsutsugo	0	1	Rayos 2020

Los 6 mejores jugadores japoneses de béisbol de la historia

1. Sadaharu Oh

Con un HPI de 56,06, Sadaharu Oh es el jugador de béisbol japonés más famoso.

Sadaharu Oh (王貞治, Ō Sadaharu; nacido el 20 de mayo de 1940), también conocido como Wang Chen-chih (王貞治; pinyin: Wáng Zhēnzhì), es un ex jugador de béisbol y entrenador nacido que actualmente es el presidente de Fukuoka SoftBank Hawks of Nippon Professional Baseball.

Oh tiene el récord mundial de jonrones de por vida, con 868 jonrones durante su carrera profesional. Estableció muchos récords de bateo de la NPB, incluidas carreras impulsadas (RBI) (2170), porcentaje de slugging (.634), bases por bolas (2390) y porcentaje de embase más slugging (OPS) (1.080). En 1977, Oh se convirtió en el primer ganador del Premio de Honor del Pueblo. Fue incluido en el Salón de la Fama del Béisbol Japonés en 1994. Oh bateó y lanzó con la mano izquierda y jugó principalmente en la primera base. Firmado originalmente con la potencia Yomiuri Giants en 1959 como lanzador, Oh pronto se convirtió en un bateador de tiempo completo.

Bajo la tutela del entrenador Hiroshi Arakawa, Oh desarrolló su distintiva patada de "flamenco". Oh tardó tres años en florecer, pero pasó a dominar la liga de béisbol en Japón. Fue 15 veces campeón de jonrones y fue incluido en el equipo All-Star 18 veces. Más que un bateador poderoso, Oh fue cinco veces campeón de bateo y ganó dos veces la

triple corona de bateo de la Liga Central Japonesa. Con Oh en la primera base, los Gigantes de Yomiuri ganaron 11 campeonatos de la Serie de Japón. Oh fue nombrado el Jugador Más Valioso de la Liga Central nueve veces. Además del récord mundial de jonrones en su carrera, ostentaba el récord de jonrones en una temporada de Japón con 55, hasta que Wladimir Balentien rompió el récord en 2013.

Oh jugó toda su carrera profesional con los Giants y fue su mánager de 1984 a 1988. También manejó a los Fukuoka Daiei/Fukuoka SoftBank Hawks de 1995 a 2008. Fue el mánager de la selección japonesa en el Clásico Mundial de Béisbol inaugural. El equipo japonés derrotó al equipo nacional de Cuba por el campeonato. Actualmente es el presidente de los Hawks.

2. Ichiro Suzuki

Con un HPI de 50,07, Ichiro Suzuki es el segundo jugador de béisbol japonés más famoso.

Ichiro Suzuki (鈴木一朗, Suzuki Ichirō, nacido el 22 de octubre de 1973), también conocido como Ichiro (イチロー, Ichirō), es un ex jardinero que jugó profesionalmente durante 28 temporadas. Jugó nueve años de su carrera con el Orix BlueWave de Nippon Professional Baseball (NPB), donde inició su carrera, y 14 con los Seattle Mariners de Major League Baseball (MLB). Después de jugar los primeros 12 años de su carrera en la MLB para los Marineros, Suzuki jugó dos temporadas y media con los New York Yankees y tres con los Miami Marlins, antes de regresar a los Mariners para sus últimas dos temporadas. También ganó dos títulos del Clásico Mundial de Béisbol como parte del equipo nacional japonés.

En su tiempo de juego combinado en la NPB y la MLB, Suzuki recibió 17 selecciones consecutivas como ganador del All-Star y Gold Glove ganó nueve títulos de bateo de la liga y fue nombrado jugador más valioso (MVP) cuatro veces.

En la NPB, ganó siete títulos de bateo consecutivos y tres premios MVP consecutivos de la Liga del Pacífico. En 2001, Suzuki se convirtió en el primer jugador de posición nacido en Japón en ser enviado y fichado por un club de la MLB. Lideró la Liga Americana (AL) en promedio de bateo y bases robadas en camino a ser nombrado Novato del Año de la AL y Jugador Más Valioso de la AL.

Suzuki fue el primer jugador de la MLB en ingresar al Salón de la Fama del Béisbol Japonés (The Golden Players Club).

Fue diez veces All-Star de la MLB y ganó el premio MVP del Juego de Estrellas de 2007 por una actuación de tres hits que incluyó el primer jonrón dentro del parque del evento. Suzuki ganó un Premio Rawlings Gold Glove en cada uno de sus primeros 10 años en las mayores y tuvo un récord de la Liga Americana con siete rachas de 20 o más juegos, con un máximo de 27.

También se destacó por la longevidad de su carrera, continuando produciendo a un alto nivel con slugging y porcentajes de embase por encima de .300 en 2016, mientras se acercaba a los 43 años de edad. Suzuki también estableció una serie de récords de bateo, incluido el récord de hits de una temporada de la MLB con 262. Logró 10 temporadas consecutivas de 200 hits, la racha más larga de cualquier jugador en la historia.

En 2016, Suzuki anotó el hit número 3000 de su carrera en la MLB, convirtiéndose en el jugador número 30 en lograrlo. En total, terminó con 4367 hits en su carrera profesional en Japón y Estados Unidos, la mayor cantidad de cualquier jugador en la historia en el nivel más alto del béisbol. Suzuki también estableció una serie de récords de bateo, incluido el récord de hits de una temporada de la MLB con 262. Logró 10 temporadas consecutivas de 200 hits, la racha más larga de cualquier jugador en la historia.

3. Daisuke Matsuzaka

Con un HPI de 39,91, Daisuke Matsuzaka es el tercer jugador de béisbol japonés más famoso.

Daisuke Matsuzaka (松坂大輔, Matsuzaka Daisuke; nacido el 13 de septiembre de 1980) es un ex lanzador que lanzó profesionalmente durante 23 temporadas, 16 de ellas en NPB, 7 en MLB. Actualmente es comentarista de color de béisbol, crítico, reportero y YouTuber.

Daisuke es apodado "el Monstruo de la Era Heisei" (平成の怪物, heisei no kaibutsu) en Japón y "Dice-K" en los Estados Unidos por The Boston Globe y USA Today. Jugó para los Boston Red Sox y New York Mets de Major League Baseball (MLB) y los Saitama Seibu Lions, Fukuoka SoftBank Hawks y Chunichi Dragons de Nippon Professional Baseball (NPB). Matsuzaka fue seleccionado MVP del primer y segundo Clásico Mundial de Béisbol, y es medallista olímpico de bronce.

4. Shohei Ohtani

Con un HPI de 38,62, Shohei Ohtani es el cuarto jugador de béisbol japonés más famoso.

Shohei Ohtani (大谷翔平, Ōtani Shōhei, nacido el 5 de julio de 1994), apodado "Shotime", es un lanzador, bateador designado y jardinero de Los Angeles Angels of Major League Baseball (MLB). Anteriormente jugó para los Hokkaido Nippon-Ham Fighters de la Liga del Pacífico de Nippon Professional Baseball (NPB).

Considerado desde el principio como un jugador bidireccional de élite, Ohtani fue la primera selección de los Fighters en el draft de 2012. Jugó en la NPB para los Fighters de 2013 a 2017 como lanzador y jardinero, y ganó la Serie de Japón de 2016 con ellos. Los Fighters enviaron a Ohtani a la MLB después de la temporada 2017, y él firmó con los Angelinos, y pronto ganó el Premio al Novato del Año de la Liga Americana (AL) 2018.

Después de un 2019 y 2020 plagado de lesiones, Ohtani pasaría a tener una temporada 2021 considerada histórica ya que se convirtió en el primero en la historia de la MLB con más de 10 jonrones y más de 20 bases robadas como bateador y más de 100 ponches y más de 10 apariciones como lanzador en la misma temporada mientras también tenía al menos una parte de la liga mayor ventaja en jonrones en catorce aperturas.

Debido a sus contribuciones de élite tanto ofensivamente como lanzador, una rareza para los jugadores bidireccionales, el pico de Ohtani es ampliamente considerado entre los más grandes en la historia del béisbol, y algunos lo comparan favorablemente con la carrera temprana de Babe Ruth. Por sus esfuerzos, recibió el premio al Jugador Más Valioso de la Liga Americana de 2021.

Siguió esto en 2022 al convertirse en el primer jugador en la era moderna en calificar para las tablas de clasificación de bateo y lanzamiento en una temporada, alcanzando el límite de 3.

5. Koji Uehara

Con un HPI de 37,13, Koji Uehara es el quinto jugador de béisbol japonés más famoso.

Koji Uehara (上原浩治, Uehara Kōji; nacido el 3 de abril de 1975) es un ex lanzador. Anteriormente jugó para los Yomiuri Giants de Nippon Professional Baseball (NPB), así como para los Baltimore Orioles, Texas Rangers, Boston Red Sox y Chicago Cubs de Major League Baseball (MLB). Un lanzador diestro, Uehara tiene una tasa de ponches en la MLB de 10.7 K/9 entradas y una tasa de bases por bolas de 1.5 BB/9 entradas durante la temporada 2017.

Durante la temporada 2017, su carrera de 7.33 K/BB es la mejor en la historia de la MLB para un jugador con al menos 100 entradas lanzadas. Uehara ganó el premio ALCS MVP

de 2013 y cerró el juego final de la Serie Mundial de 2013 contra los St. Louis Cardinals.

Con su victoria en la Serie Mundial, Uehara se convirtió en uno de los dieciséis jugadores en la historia en haber ganado una Serie Mundial y un Clásico Mundial de Béisbol.

6. Yu Darvish

Con un HPI de 36,76, Yu Darvish es el sexto jugador de béisbol japonés más famoso.

Farid Yu Darvishsefat (ダルビッシュ・セファット・ファリード・有, Darubisshu Sefatto Farīdo Yū, nacido el 16 de agosto de 1986), más conocido como Yu Darvish (ダルビッシュ), es un lanzador de la Major League Baseball de San Diego MLB). Darvish también ha jugado en la MLB para los Texas Rangers, Los Angeles Dodgers y Chicago Cubs y en Nippon Professional Baseball para los Hokkaido Nippon-Ham Fighters.

En el juego internacional, Darvish lanzó en los Juegos Olímpicos de Beijing de 2008 y en el Clásico Mundial de Béisbol de 2009 como miembro de la selección nacional japonesa. Muchos lo consideraban el mejor lanzador del béisbol profesional japonés antes de su llegada a las Grandes Ligas de Béisbol en 2012. En su primera temporada en la MLB, Darvish terminó tercero en la votación de Novato del Año de la Liga Americana (AL).

La próxima temporada, terminó segundo en la votación del premio Cy Young de la Liga Americana, ya que lideró las Grandes Ligas en ponches con 277 y terminó cuarto en la Liga Americana en promedio de carreras ganadas (ERA) con 2.83. El 6 de abril de 2014, Darvish alcanzó la marca de 500 ponches en menos entradas lanzadas que cualquier lanzador abridor en la historia de la MLB.

Fútbol

El fútbol es el tercer deporte más popular en Japón. Su organización nacional, la Asociación de Fútbol de Japón, administra las ligas de fútbol profesional, incluida la J.League, considerada por muchos como la liga de fútbol más exitosa de Asia.

Aunque el nombre oficial en inglés de la Asociación de Fútbol de Japón usa el término "fútbol", el término *sakkā* (サッカー), derivado de "fútbol", se usa mucho más comúnmente que *futtobōru* (フットボール). El nombre japonés de la JFA es *Nippon Sakkā Kyōkai*.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, el término de uso general era *shūkyū* (蹴球, kick-ball), un término chino-japonés. Con los términos japoneses anteriormente exclusivos reemplazados por la influencia estadounidense después de la guerra, *sakkā* se volvió más común. En los últimos años, muchos equipos profesionales se han denominado a sí mismos FC (clubes de fútbol), por ejemplo, FC Tokyo y Kyoto Sanga FC.

Historia

La introducción del fútbol en Japón está acreditada oficialmente por la Asociación de Fútbol de Japón, y numerosos artículos académicos y libros sobre la historia del fútbol asociación en Japón, al entonces teniente comandante Archibald Lucius Douglas de la Royal Navy y sus subordinados, quienes desde 1873 enseñaron el juego y sus reglas a los cadetes de la marina japonesa mientras actuaban como instructores en la Academia de la Marina Imperial Japonesa en Tsukiji, Tokio.

Se cree que el primer partido de fútbol oficial en Japón se celebró el 18 de febrero de 1888 entre el Yokohama Country & Athletic Club y el Kobe Regatta & Athletic Club. YC&AC es el club de fútbol de asociación más antiguo de Japón, ya que el fútbol de asociación se introdujo en el club el 25 de diciembre de 1886, para sesiones de entrenamiento a partir de enero de 1887. Se considera que el primer club de fútbol de asociación japonés, fundado como club de fútbol, es Tokio Shukyu-dan, fundado en 1917, que ahora compite en la liga amateur de la prefectura de Tokio.

En la década de 1920, se organizaron asociaciones de fútbol y comenzaron los torneos regionales en universidades y escuelas secundarias, especialmente en Tokio. En 1930, se organizó el equipo de fútbol de la asociación nacional de Japón y tuvo un empate 3-3 con China por su primer título en los Juegos de Campeonato del Lejano Oriente. El equipo nacional de Japón también participó en los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936, el equipo obtuvo la primera victoria en un juego olímpico con una victoria por 3-2 sobre la poderosa Suecia.

Los jugadores y fanáticos de Jubilo Iwata celebran un gol en la Copa J.League en 2010

Aparte de la copa nacional, la Copa del Emperador establecida en 1921, hubo varios intentos de crear un campeonato nacional de alto nivel. El primero fue el All Japan Works Football Championship (AJWFC), establecido en 1948 y abierto solo a equipos de empresas. El segundo fue el All Japan Inter-City Football Championship (AJICFC), establecido en 1955 y separando clubes por ciudades (cualquier club, de obra, universitario o autónomo, podía representar a su ciudad de origen y clasificarse) pero la Copa del Emperador siguió dominada por las universidades

hasta finales de la década de 1950. Todos estos torneos eran copas siguiendo fórmulas de eliminación simple, similar a la Serie A en Italia antes de 1929.

La primera liga nacional organizada, la Japan Soccer League, se organizó en 1965 con ocho clubes de empresas amateur y reemplazó al AJWFC y al AJICFC. En los Juegos Olímpicos de México de 1968, el equipo nacional de Japón, lleno de las mejores estrellas de la JSL de la época, tuvo su primer gran éxito al ganar el tercer lugar y una medalla de bronce. El éxito olímpico impulsó la creación de una Segunda División para la JSL y la apertura de los primeros jugadores profesionales, en un principio, extranjeros (principalmente brasileños) y algunos de otros países, lo que también llevó a que el país fuera sede de su primera competencia internacional el Campeonato Mundial Juvenil de la FIFA de 1979. Los jugadores japoneses, sin embargo, seguían siendo aficionados y tenían que trabajar en trabajos diarios para las empresas propietarias de los clubes (u otras empresas si sus clubes eran autónomos). Esto limitó el crecimiento del juego japonés, y muchos mejores jugadores japoneses tuvieron que mudarse al extranjero para ganarse la vida con el juego, como Yasuhiko Okudera, el primer jugador japonés en jugar en un club europeo profesional (1. FC Köln de Alemania). La UEFA y la CONMEBOL ayudaron a que los japoneses tomaran conciencia del fútbol al hacer que la Copa Intercontinental se jugara en Tokio como sede neutral.

Selección de Japón en la Copa Mundial de la FIFA Rusia 2018

En 1993, se formó la Liga de fútbol profesional de Japón (comúnmente conocida como *J.League*) en sustitución de la Liga de fútbol de Japón semiprofesional como la nueva competición de clubes de primer nivel en Japón. Consistía en algunos de los mejores clubes de la antigua JSL, completamente profesionalizados, renombrados para adaptarse a las comunidades y con la identidad corporativa reducida al mínimo. La nueva liga de mayor nivel atrajo a muchos más espectadores y ayudó a que el deporte aumentara enormemente su popularidad. La liga profesionalizada también ofreció, y ofrece, incentivos para que clubes amateurs ajenos a la empresa pasen a formar parte de sus filas sin mayor respaldo de una empresa; ejemplos importantes de clubes comunitarios no afiliados a la empresa que ascendieron a través de Los rangos regionales y de prefectura en las ligas mayores son Albirex Niigata y Oita Trinita.

Japón participó en su primer torneo de la Copa Mundial en la Copa Mundial de la FIFA 1998 celebrada en Francia. En 2002, Japón fue coanfitrión de la Copa Mundial de la FIFA 2002 con la República de Corea. Luego de esto, las comunidades de fútbol asociativo de ambos países recibieron el Premio Fair Play de la FIFA. La selección japonesa ha llegado a los octavos de final en cuatro ocasiones: como anfitriona en 2002, donde fue eliminada por Turquía 1-0, en 2010, donde perdió ante Paraguay en los penales, en 2018 donde cayó 2-3 ante Bélgica, y en la Copa Mundial de la FIFA 2022. Japón también se clasificó para la Copa Mundial de la FIFA 2006 en Alemania, la Copa Mundial de la FIFA 2010 en Sudáfrica y la Copa Mundial de la FIFA 2014 en Brasil.

<u>En la ficción</u>

La primera serie de animación japonesa (manga) orientada al fútbol de una asociación popular mundial, *Captain Tsubasa*, se inició en 1981. *Captain Tsubasa* fue extremadamente popular entre los niños de ambos sexos en Japón. Su éxito llevó a que se escribieran muchos más manga de fútbol de asociación, y desempeñó un gran papel en la historia del fútbol de asociación en Japón. Jugar al fútbol se volvió más popular que jugar al béisbol en muchas escuelas de Japón desde la década de 1980 debido a la serie.

Captain Tsubasa también ha inspirado a futbolistas destacados como Hidetoshi Nakata, Seigo Narazaki, Zinedine Zidane, Francesco Totti, Fernando Torres, Christian Vieri, Giuseppe Sculli, James Rodríguez, Alexis Sánchez y Alessandro Del Piero para jugar al fútbol asociación y elegirlo como carrera. La inspiración para el personaje de Tsubasa Oozora provino de una serie de jugadores, entre los que destaca Musashi Mizushima, posiblemente el primer futbolista japonés en jugar en el extranjero, y cuyo traslado al São Paulo FC cuando tenía diez años fue imitado en parte en el manga.

El anime *Giant Killing* gira en torno a los esfuerzos de un equipo para pasar de ser uno de los peores equipos profesionales de Japón al mejor. Otros trabajos centrados en el fútbol incluyen *Hungry Heart: Wild Striker* (del mismo autor de *Captain Tsubasa*), *The Knight in the Area*, *Days*, *Inazuma Eleven* y *Blue Lock*.

Fútbol femenino

El fútbol femenino en Japón es una de las potencias emergentes del fútbol femenino.

El primer equipo de fútbol femenino de Japón se formó en 1966.

En el primer torneo nacional de fútbol femenino en 1980, las mujeres jugaron fútbol de 8 jugadores y en campos de fútbol más pequeños que los hombres.

La WE League se estableció en la temporada 2021-22 como la primera liga de fútbol femenino totalmente profesional de Japón. Reemplazó a la Liga Nadeshiko de nivel superior como la liga femenina más importante del país. La Liga Nadeshiko ahora ocupa los dos niveles por debajo de la Liga WE.

Celebración después de ganar la Copa del Mundo 2011

La Liga Nadeshiko comenzó en 1989. Era un sistema de tres niveles, pero desde entonces ha vuelto a un sistema de dos niveles.

- La selección Nacional de Fútbol femenino de Japón

La selección femenina de fútbol de Japón (サッカー日本女子代表, *Sakkā Nippon Joshi Daihyō*), o apodada *Nadeshiko Japan* (なでしこジャパン), representa a Japón en la asociación de fútbol femenino y está dirigida por la Asociación de Fútbol de Japón (JFA). Es el equipo nacional femenino más exitoso de la Confederación Asiática de Fútbol. Su clasificación más alta en la Clasificación Mundial Femenina de la FIFA es la tercera, lograda en diciembre de 2011.

Nadeshiko Japón derrotó a Estados Unidos en la final de la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2011, reclamando así su primer título de la Copa Mundial Femenina de la FIFA, convirtiéndose en el primer equipo asiático en hacerlo y solo el cuarto campeón mundial femenino. Ganó medallas de plata en los Juegos Olímpicos de Verano de 2012 y en la Copa Mundial Femenina de la FIFA de 2015, lo que lo convierte en el único equipo asiático en tener tres medallas combinadas en campeonatos internacionales. También ganó medallas de oro en las Copas Asiáticas Femeninas de la AFC de 2014 y 2018, los Juegos Asiáticos de 2010 y 2018 y los Juegos Asiáticos de 2008 y 2018. Campeonatos de fútbol de la EAFF de 2010 y 2019.

Primera y segunda equipación

Historia

Durante la década de 1970, el número de jugadoras y equipos de fútbol femenino aumentó en Japón, y los equipos formaron ligas regionales en varias partes de Japón. En 1977, el equipo de Japón participó en su primer torneo internacional, el Campeonato Femenino de la AFC de 1977. Pero, este equipo de Japón no era un equipo nacional, la

Asociación de Fútbol de Japón envió al equipo FC Jinnan como un equipo de Japón. En 1980, se celebró el "Campeonato de fútbol femenino de Japón". En 1981, la Asociación de Fútbol de Japón formó el primer equipo nacional para el Campeonato Femenino de la AFC de 1981 y Seiki Ichihara se las arregló como el primer entrenador del equipo nacional de Japón. El primer partido contra Chinese Taipei el 7 de junio en este torneo es el primer partido en la historia de la selección nacional de Japón. En 1984, se formó el equipo nacional por primera vez en tres años para una expedición a China, y Takao Orii dirigió el equipo nacional.

En enero de 1986, Ryohei Suzuki se convirtió en el primer entrenador a tiempo completo de la selección nacional. En diciembre, Japón ganó el segundo lugar en el Campeonato Femenino de la AFC de 1986. En 1989, se estableció la "Liga Femenina de Fútbol de Japón" (abreviada como "L. League"), y la selección nacional femenina se clasificó para la "Copa Mundial Femenina de la FIFA 1991" en China.

La selección femenina de fútbol de Japón asistió a varios torneos de campeonato, como los Juegos Olímpicos de Verano de 1996 y la Copa Mundial Femenina de la FIFA de 1995, que habían hecho que la selección nacional y la L.League fueran muy populares. Sin embargo, en 1999, Japón no logró clasificarse para los Juegos Olímpicos de Verano de 2000, y esto contribuyó a provocar con el estancamiento económico (Lost Decade) la retirada de una serie de equipos de la L. League. El fútbol femenino japonés estaba al borde del declive.

En agosto de 2002, la Asociación de Fútbol de Japón nombró a Eiji Ueda, que había sido entrenador de la selección nacional de fútbol de Macao, como nuevo entrenador en jefe. Los funcionarios esperaban una revitalización del fútbol femenino y planearon una reorganización del equipo, con el objetivo de los Juegos Olímpicos de Verano de 2004. Al principio, el equipo pasó por una racha de derrotas, pero Ueda mejoró gradualmente al equipo y, finalmente, ganó un amplio apoyo en Japón. En particular, un partido contra la RDP de Corea, en el que se decidió quién participaría en los Juegos Olímpicos de 2004, no solo hizo que los aficionados acudieran al Estadio Nacional, sino que también fue muy visto por televisión.

Tras el aumento del interés público por el fútbol femenino en Japón, la JFA organizó un concurso público para seleccionar un apodo para el equipo. "Nadeshiko Japón" fue elegido entre unas 2.700 entradas y se anunció el 7 de julio de 2004. "Nadeshiko", una especie de dianthus, proviene de la frase "Yamato Nadeshiko" (大和撫子, "mujer japonesa ideal").

Japón se eliminó con Alemania, Canadá y Argentina durante la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2003. Comenzó con una goleada de 6-0 ante la recién llegada Argentina, pero luego Japón cayó por 0-3 ante la posterior campeona Alemania, y 1-3 ante Canadá, que luego ganó el cuarto lugar.

Nuevamente, en la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2007 celebrada en China, nuevamente se enfrentaron a Alemania, Argentina e Inglaterra. Comenzaron con un empate 2-2 sobre Inglaterra, antes de vencer a Argentina 1-0 después de los 90'. Pero una derrota por 0-2 sobre el actual campeón, Alemania, volvió a eliminar a Japón de la fase de grupos. La decepcionante campaña de Japón a través de dos Copas Mundiales Femeninas decisivas no habría esperado conducir a un triunfo en 2011.

Japón se clasificó para la final al terminar tercero en la Copa Asiática Femenina de la AFC 2010. Después de terminar segundo en su grupo detrás de Inglaterra, Japón venció al dos veces campeón defensor y país anfitrión Alemania 1-0 en los cuartos de final, antes de derrotar fácilmente a Suecia 3-1 para llegar a la final.

Después de que el juego final terminó 2-2 después de la prórroga, Japón venció a Estados Unidos 3-1 en una tanda de penales, convirtiéndose en el primer equipo asiático en ganar la Copa Mundial Femenina de la FIFA y el primer equipo asiático en ganar un título de la FIFA senior. Llegó justo después de que el equipo masculino ganara la Copa Asiática de la AFC 2011, marcó su año más exitoso en el fútbol japonés.

Japón se clasificó para los Juegos Olímpicos de Verano de 2012 al terminar primero en el clasificatorio asiático en septiembre de 2011, solo 6 semanas después de ganar la Copa Mundial Femenina. En los Juegos Olímpicos, después de terminar segundo en su grupo detrás de Suecia, *Nadeshiko Japón* derrotó a Brasil 2-0 en los cuartos de final, seguido de una victoria por 2-1 sobre Francia, contra quien Nadeshiko había perdido en un partido amistoso justo antes de los Juegos Olímpicos, para alcanzar el final.

En una revancha de la final de la Copa del Mundo, Japón fue derrotado en la final olímpica por un marcador de 1-2 contra Estados Unidos, permitiendo dos goles a Carli Lloyd en los minutos 8 y 54. Yūki Ōgimi marcó el único gol de Japón.

A pesar de haber ganado una Copa Mundial Femenina de la FIFA en 2011, Japón ingresó a la Copa Asiática de 2014 sin haber ganado nunca antes el torneo. Fueron sorteados con la reina de Asia, Australia, el anfitrión Vietnam y el recién llegado Jordan. Su primer partido en la fase de grupos del torneo resultó en un empate 2-2 contra el campeón defensor Australia. También en la fase de grupos, Japón derrotó al anfitrión Vietnam con una victoria por 4-0 antes de derrotar a Jordania con una victoria por 7-0 para terminar primero con una mayor diferencia de goles.

En la semifinal, Japón venció a China, ocho veces campeona, por 2-1 después de 120'. En la final, se enfrentaron a Australia una vez más y obtuvieron una victoria por 1-0 con el gol de Azusa Iwashimizu. Esta fue la primera vez que Japón se convirtió en "Reina de Asia". Se convirtieron en el primer equipo asiático en ganar posteriormente tanto la Copa Mundial Femenina de la FIFA como la Copa Asiática Femenina de la AFC. Debido a su ubicación privilegiada en el torneo, Japón, Australia, China, Corea del Sur y el recién llegado Tailandia aseguraron su lugar en la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2015 que se jugará en Canadá el año siguiente.

Nadeshiko, 2013

Japón, entonces cuarto en el mundo, fue sorteado en el Grupo C para la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2015, con los debutantes del torneo Ecuador, Suiza y Camerún. Japón ganó los tres juegos, asegurando el paso a los octavos de final, donde atrajo a otro debutante en el torneo en los Países Bajos. Saori Ariyoshi y Mizuho Sakaguchi anotaron goles para Japón, y finalmente sobrevivieron un par de momentos de nerviosismo para llegar a los cuartos de final. Contra Australia, Japón una vez más usó su juego de posesión técnica para frustrar a The Matildas y negar su velocidad. Mana Iwabuchi anotó el único gol del partido a tres minutos del final para enviar a Japón a las semifinales.

Contra Inglaterra en las semifinales, Nadeshiko Japón pudo sobrevivir contra las tenaces Lionesses, ya que los dos equipos intercambiaron goles desde el punto de penalti (Aya Miyama para Japón, Fara Williams para Inglaterra). Empatadas a partir del minuto 40, Japón tuvo un verdadero golpe de suerte cuando la central inglesa Laura Bassett, al intentar despejar un centro de Japón, terminó anotando un autogol en la muerte. Esto preparó una revancha con Estados Unidos de la Copa Mundial Femenina de 2011.

Las selecciones nacionales de Japón y Estados Unidos en la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2015

Desafortunadamente para Japón, las estadounidenses salieron volando y anotaron cuatro goles en los primeros 16 minutos del partido, con la mediocampista estadounidense Carli Lloyd anotando un triplete en el proceso. Yuki Ogimi le devolvió el uno a Japón en el minuto 27, y un gol en propia meta de Julie Johnston redujo a la mitad la ventaja estadounidense, pero Tobin Heath puso el toque final a la tercera victoria de Estados Unidos en la Copa Mundial Femenina.

Imagen del equipo

La selección femenina de fútbol de Japón ha sido conocida o apodada como "Nadeshiko Japan".

- Rivalidad con Corea del Sur

Evento	Japón gana	Corea del sur gana	Sorteos
En casa de Japón	7	0	3
En casa de Corea del Sur	4	1	5
Sede neutral	7	3	3
Total	18	4	11

#	Fecha	Evento	Equipo local	Puntaje	Visitante
1	6 de septiembre de 1990	Estadio Dongdaemun Seúl	Corea del Sur	1–13	Japón
2	9 de septiembre de 1990		Corea del Sur	0–5	Japón
3	29 de septiembre de 1990	Estadio Haidiande Pekín, China	Japón	8-1	Corea del Sur
4	4 de octubre de 1994	Estadio Takegahana Fukuyama	Japón	5-0	Corea del Sur
5	23 de septiembre de 1995	Kota Kinabalu, Malasia	Japón	1–0	Corea del Sur
6	24 de octubre de 1998	Estadio Olímpico de Seúl	Corea del Sur	1–1	Japón
7	26 de octubre de 1998	Estadio de fútbol Misari Hanam	Corea del Sur	1–1	Japón
8	30 de mayo de 1999	Estadio Atlético Nishikyogoku Kioto	Japón	1–1	Corea del Sur
9	3 de junio de 1999	Estadio Nacional Tokio	Japón	3–2	Corea del Sur
10	3 de agosto de 2001	Estadio de fútbol Ulsan Munsu	Corea del Sur	1–1	Japón
11	14 de diciembre de 2001	Estadio del condado de Yunlin	Corea del Sur	1–2	Japón
12	31 de agosto de 2002	Wuhan, China	Corea del Sur	0–0	Japón
13	7 de octubre de 2002	Estadio de Masan	Corea del Sur	0–1	Japón
14	21 de junio de 2003	Estadio Rajamangala Bangkok	Japón	0–1	Corea del Sur
15	22 de julio de 2003	Estadio de Sendai	Japón	5-0	Corea del Sur
16	6 de agosto de 2005	Estadio de la Copa Mundial Daegu	Corea del Sur	0–0	Japón
17	10 de diciembre de 2006	Estadio SC de Qatar	Japón	3-1	Corea del Sur
18	3 de junio de 2007	Estadio Nacional Tokio	Japón	6-1	Corea del Sur
19	10 de junio de 2007	Estadio de Bucheon	Corea del Sur	2–2	Japón
20	21 de febrero de 2008	Estadio Yongchuan	Japón	2-0	Corea del Sur
21	29 de mayo de 2008	Estadio Thống Nhất Ho Chi Minh	Japón	1–3	Corea del Sur
22	13 de febrero de 2010	Estadio AjinomotoTokio	Japón	2–1	Corea del Sur
23	18 junio 2011	Estadio Ningineer	Japón	1–1	Corea del Sur
24	3 de septiembre de 2011	Centro deportivo olímpico de Jinan	Corea del Sur	1–2	Japón
25	27 julio 2013	Estadio Olímpico de Seúl	Corea del Sur	2–1	Japón
26	4 agosto 2015	Estadio del centro deportivo de Wuhan	Japón	1–2	Corea del Sur
27	2 de marzo de 2016	Estadio Kincho	Japón	1–1	Corea del Sur
28	8 diciembre 2017	Fukuda Denshi Arena	Japón	3–2	Corea del Sur
29	10 de abril de 2018	Estadio Internacional de Amman	Corea del Sur	0–0	Japón
30	28 agosto 2018	Estadio Gelora Sriwijaya	Corea del Sur	1–2	Japón
31	17 diciembre 2019	Estadio Gudeok de Busan	Corea del Sur	0–1	Japón
32	27 enero 2022	Complejo deportivo Shree Shiv Chhatrapati	Japón	1–1	Corea del Sur
33	19 julio 2022	Estadio de fútbol de Kashima	Japón	2–1	Corea del Sur

- Rivalidad con Australia

Al igual que sus contrapartes masculinas, las dos naciones también tienen una fuerte rivalidad en las contrapartes femeninas, con Australia y Japón entre los más fuertes de Asia y algunos de los mejores del mundo; y al igual que los hombres, Japón también domina a Australia en lo que respecta a las mujeres. Sin embargo, a diferencia de la selección masculina de Australia, la selección femenina de Australia es, con mucho, el primer y único equipo de fútbol del país que ganó contra Japón en suelo japonés, cuando lo hizo el 29 de febrero de 2016 como parte de la clasificación para los Juegos Olímpicos de Verano de 2016.

Equipos	GP	W	D	L	GF	GA	GD
Australia	29	8	9	12	37	43	–6
Japan	29	12	9	8	43	37	+6

- Rivalidad con Estados Unidos

La rivalidad de fútbol femenino Japón-Estados Unidos es una rivalidad deportiva entre los equipos nacionales de fútbol femenino (soccer) de Japón y los Estados Unidos, dos de las naciones de fútbol femenino más exitosas del mundo, habiendo logrado ocho apariciones consecutivas en la Copa Mundial Femenina entre los dos países. Sin embargo, Estados Unidos ha dominado a Japón desde 1986, habiendo ganado 28 de los 37 partidos. EE. UU. mantuvo una racha de 13 victorias consecutivas desde 1986 hasta 2000. Japón derrota a EE. UU. 1-0, su primera victoria en el tiempo reglamentario para Japón, y, posteriormente, la final de la Copa del Algarve contra Alemania, pero terminó como subcampeón después de una derrota por 4-3.

Partido final Japón-Estados Unidos en la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2015

Japón y Estados Unidos se han enfrentado cuatro veces en la Copa Mundial Femenina. En particular, la final de la Copa del Mundo de 2011 en la que Japón ganó 3-1 en los penaltis, después de un empate 2-2 en la prórroga, y la final de la Copa del Mundo de 2015, en la que EE. UU. ganó 5-2, así como el juego por la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Verano de 2012, ganando 2-1 también por EE. UU., los cuartos de final de la Copa del Mundo de 1995 y el último partido de la fase de grupos de la Copa del Mundo de 1991. En general, Estados Unidos ganó cuatro Copas del Mundo en 1991, 1999, 2015 y 2019, mientras que Japón ganó una Copa del Mundo en 2011.

El último encuentro fue el 11 de marzo de 2020 en el Toyota Stadium de Frisco, Texas, Estados Unidos (Copa SheBelieves 2020).

El primer encuentro de los equipos ocurrió el 25 de julio de 1986 en el Mundialito de Jesolo, Italia. Estados Unidos aseguró una victoria por 3-1, con un gol de April Heinrichs y un doblete de la suplente Marcia McDermott. Futaba Kioka anotó para Japón. En el Torneo Mundial Femenino por Invitación (conocido como Copa Chunghua), organizado por Taiwán en diciembre de 1987, Estados Unidos venció a Japón 1-0 con un gol de la defensora Lori Henry.

Estados Unidos derrotó a Japón 5-2 en el Torneo de Invitación Femenina de la FIFA de 1988 en Panyu el 1 de junio de 1988, cuando Carin Jennings-Gabarra anotó un hat-trick. El entrenador estadounidense Anson Dorrance caracterizó al Japón de esa época como: "un equipo que era igualmente inexperto como nosotros, pero carecía de nuestro atletismo y tamaño".

Después de cómodas victorias sobre Japón en las ediciones de 1991 y 1995 de la Copa Mundial Femenina de la FIFA, 3-0 y 4-0 respectivamente, Estados Unidos se embarcó en una gira de tres partidos por Japón en mayo de 1998. El entrenador Tony DiCicco describió a Japón como "uno de nuestros principales rivales asiáticos" y "uno de los equipos que más ha mejorado desde la Copa del Mundo de 1991". Estados Unidos ganó los tres juegos y cuando Japón asistió

a Charlotte, Carolina del Norte para otro amistoso en abril de 1999, el equipo de DiCicco infligió una derrota récord por 9-0.

Japón evitó la derrota ante Estados Unidos por primera vez con motivo de su decimocuarto encuentro, un partido amistoso 1-1 en el Bank One Ballpark en Phoenix, Arizona, el 17 de diciembre de 2000. El juego se organizó como un encuentro de despedida para Carla. Un fatigado equipo de Estados Unidos, que jugó en el partido número 41 del año, un récord, dominó, pero concedió el empate a Homare Sawa después del primer gol de Brandi Chastain.

Los siguientes dos partidos amistosos también se sortearon cuando Japón comenzó una transición gradual de "pasar de ser fácil a un rival potente".

La antigua rivalidad unilateral se volvió más estrecha en el período posterior a la sorprendente victoria de Japón en la tanda de penaltis en la final de la Copa Mundial Femenina de la FIFA 2011. Incluso mientras disputaban tres finales de torneos importantes en cuatro años, la rivalidad de los equipos se mantuvo notoriamente respetuosa. Inmediatamente después de la final de 2011, Carli Lloyd felicitó amablemente a los ganadores. Mientras que Aya Miyama retrasó su participación en las celebraciones para abrazar a sus oponentes derrotados.

La capitana de Japón en 2011, Homare Sawa, estaba particularmente bien dispuesta hacia los Estados Unidos, ya que había disfrutado de varios años viviendo y jugando al fútbol profesional allí. Sawa reflejó la cultura del equipo japonés, que ha sido descrita como "moderación cortés" y contrastada con la cultura más directa del equipo estadounidense. Había formado una amistad duradera con la delantera centro estadounidense Abby Wambach cuando las dos jugaban juntas en Washington Freedom.

Entonces, si bien es más fácil respaldar una rivalidad arraigada en la mala sangre y las puntuaciones que saldar, EE. UU. y Japón ofrecen algo más: una revancha y una rivalidad feroz en el campo, pero también amistosa. Un partido de estilos dispares, pero de admiración mutua, y un objetivo común: la corona de la Copa del Mundo.

—Cory Collins, *Noticias deportivas*

En marzo de 2012, Japón consiguió su primera victoria (dentro del tiempo reglamentario) contra Estados Unidos, en Faro, Portugal, en la Copa Algarve 2012. El gol de cabeza de Megumi Takase en el minuto 84 aseguró una victoria por 1-0 y el avance de Japón a la final. En abril de 2012, Estados Unidos viajó para jugar un partido amistoso en Japón, donde visitaron la zona afectada por el terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011 y dejaron regalos para los escolares locales. Aunque el partido estaba empatado, las jugadoras estadounidenses, incluidas Carli Lloyd y Heather O'Reilly admitió que los jugadores japoneses tenían una técnica superior, mientras que los estadounidenses se basaban en la forma física y la agresividad.

#	Fecha	Competencia	Resultado		
1	25 de julio de 1986	1986 Mundialito	EEUU	3–1	Japón
2	12 de diciembre de 1987	Copa Chunghua 1987	EEUU	1–0	Japón
3	1 de junio de 1988	1988 Torneo Internacional de Fútbol Femenino	EEUU	5–2	Japón
4	21 de noviembre de 1991	Copa Mundial Femenina de la FIFA 1991	Japón	0–3	EEUU
5	10 de julio de 1993	Amistoso	EEUU	7–0	Japón
6	13 de junio de 1995	Copa Mundial Femenina de la FIFA 1995	EEUU	4–0	Japón
7	16 de mayo de 1996	Copa de Estados Unidos 1996	EEUU	4–0	Japón
8	17 de mayo de 1998	Amistoso	Japón	1–2	EEUU
9	21 de mayo de 1998		Japón	0–2	EEUU
10	24 de mayo de 1998		Japón	0–3	EEUU
11	29 de abril de 1999		EEUU	9–0	Japón
12	2 de mayo de 1999		EEUU	7–0	Japón
13	7 de junio de 2000		EEUU	4–1	Japón

14	17 de diciembre de 2000		EEUU	1–1	Japón
15	12 de enero de 2003		EEUU	0–0	Japón
16	6 de junio de 2004		EEUU	1–1	Japón
17	20 de agosto de 2004	Juegos Olímpicos de verano de 2004	EEUU	2–1	Japón
18	7 de mayo de 2006	Amistoso	Japón	1–3	EEUU
19	9 de mayo de 2006		Japón	0–1	EEUU
20	28 de julio de 2007		EEUU	4–1	Japón
21	9 de agosto de 2008	Juegos Olímpicos de verano de 2008	EEUU	1–0	Japón
22	18 de agosto de 2008		EEUU	4–2	Japón
23	2 de marzo de 2011	Copa Algarve 2011	EEUU	2–1	Japón
24	14 de mayo de 2011	Amistoso	EEUU	2–0	Japón
25	18 de mayo de 2011		EEUU	2–0	Japón
26	17 julio 2011	Copa Mundial Femenina de la FIFA 2011	EEUU	2–2	Japón
27	5 de marzo de 2012	Copa Algarve 2012	Japón	1–0	EEUU
28	1 de abril de 2012	Amistoso	Japón	1–1	EEUU
29	18 junio 2012		EEUU	4–1	Japón
30	9 de agosto de 2012	Juegos Olímpicos de verano de 2012	EEUU	2–1	Japón
31	5 de marzo de 2014	Copa Algarve 2014	Japón	1–1	EEUU
32	5 julio 2015	Copa Mundial Femenina de la FIFA 2015	EEUU	5–2	Japón
33	2 junio 2016	Amistoso	EEUU	3–3	Japón
34	5 junio 2016		EEUU	2–0	Japón
35	3 agosto 2017	Torneo de Naciones 2017	EEUU	3–0	Japón
36	26 julio 2018	Torneo de Naciones 2018	EEUU	4–2	Japón
37	27 febrero 2019	Copa SheBelieves 2019	EEUU	2–2	Japón
38	11 marzo 2020	Copa SheBelieves 2020	EEUU	3–1	Japón

	Partidos	Victorias		Empates	Goles	
		EE.UU	Japón		EE.UU	Japón
Copa Mundial Femenina de la FIFA	4	3	0	1	14	4
Juegos olímpicos	4	4	0	0	9	4
Todos los torneos importantes	8	7	0	1	23	8
Amigable	19	14	0	5	58	11
Copa Algarve	3	1	1	1	3	3
Torneo de Naciones	2	2	0	0	7	2
Torneo Internacional de Fútbol Femenino	1	1	0	0	5	2
Copa de Estados Unidos	1	1	0	0	4	0
Mundialito	1	1	0	0	3	1
Copa Chunghua	1	1	0	0	1	0
Copa SheBelieves	2	1	0	1	5	3
Total	38	29	1	8	109	30

- Honores

Intercontinental

Copa Mundial Femenina de la FIFA

Campeones: 2011

Subcampeones: 2015

Juegos olímpicos

Subcampeones: 2012

Continental

Copa Asiática Femenina de la AFC

Campeones: 2014, 2018

Subcampeones: 1986, 1991, 1995, 2001

Juegos Asiáticos

Campeones: 2010, 2018

Subcampeones: 1990, 1994, 2006, 2014

Regional

Campeonato de fútbol EAFF E-1

Campeones: 2008, 2010, 2019, 2022

Subcampeones: 2013, 2017

Otros torneos

Copa Algarve

Subcampeones: 2012, 2014

Fútbol en espacios reducidos

- Fútbol Sala

El equipo nacional de fútbol sala de Japón (フットサル日本代表, *Futtosaru Nippon Daihyō*), apodado *Samurai Five* (サムライ・ファイブ, *Samura Faibu*), representa a Japón en las competiciones internacionales de fútbol sala y está controlado por la Asociación de Fútbol de Japón.

Japón es uno de los dos equipos de futsal más fuertes de Asia además de Irán, ganó la Copa Asiática de Futsal de la AFC en 2006, 2012, 2014 y 2022. También ha jugado en cinco Copas Mundiales de Futsal de la FIFA.

- Récord competitivo

Evento	Oro	Plata	Bronce	Total
Copa Asiática de Fútbol Sala	4	6	2	12
Juegos asiáticos de interior	0	1	1	2
Campeonato de Asia Oriental	2	1	0	3
Total	6	8	3	17

Récord de la Copa Mundial de Fútbol Sala de la FIFA							
Año	Ronda	Ptd.	W	D	L	SG	GA
1989	Fase de grupos	3	0	0	3	3	11
1992	*no calificó*						
1996							
2000							
2004	Fase de grupos	3	0	1	2	5	11
2008	Fase de grupos	4	2	0	2	13	24
2012	Octavos de final	4	1	1	2	13	17
2016	*no calificó*						
2020	Octavos de final	4	1	0	3	13	14
Total	5/9	18	4	2	12	47	77

Récord de la Copa Asiática de Fútbol Sala de la AFC							
Año	Ronda	Pld	W	D	L	SG	GA
1999	Cuarto puesto	5	1	3	1	18	18
2000	Cuarto puesto	6	3	0	3	36	26
2001	Cuarto puesto	7	2	1	4	25	29
2002	Subcampeones	7	6	0	1	20	10
2003	Subcampeones	6	5	0	1	37	9
2004	Subcampeones	7	6	0	1	49	10
2005	Subcampeones	8	7	0	1	48	9
2006	Campeones	5	5	0	0	35	8
2007	Subcampeones	6	5	0	1	41	12
2008	Tercer lugar	6	5	0	1	25	9
2010	Tercer lugar	6	5	0	1	26	10
2012	Campeones	6	6	0	0	25	5
2014	Campeones	6	4	1	1	28	7
2016	Séptimo Lugar	5	3	1	1	21	12
2018	Subcampeones	6	5	0	1	18	10
2022	Campeones	6	5	0	1	17	7
Total	16/16	98	73	6	19	469	191

Actualmente no existe un ranking oficial de fútbol sala.
Al 9 de abril de 2021, los 5 mejores equipos de la AFC según un sistema de clasificación basado en Elo son:

FIFA	AFC	Nación	Puntos
6	1	Irán	1608
14	2	Japón	1363
18	3	Tailandia	1323
27	4	Uzbekistán	1221
33	5	Australia	1177

- La F. League

La F. League (en japonés: "F ・ League", oficialmente "Japan Futsal League", Nihon Futtosaru Rīgu) es la principal liga de fútbol sala de Japón. El equipo ganador obtiene el derecho de participación en el Campeonato de Clubes de Futsal de la AFC.

La liga se formó en 2007 como complemento del torneo eliminatorio (la actual *Copa Puma*) que agrupa a los campeones regionales de futsal en una fase eliminatoria final.

La liga opera con el sistema de franquicias deportivas, sin ascensos ni descensos de clubes. Los clubes son, pues, equipos de expansión. En 2009, el número de clubes aumentó de 8 a 10 con la incorporación de Fuchu Athletic y Espolada Hokkaido.

En el juego de la F. League, los clubes luchan entre sí tres veces: una vez en casa, una vez fuera y una vez en un lugar neutral (generalmente el Gimnasio Nacional Yoyogi en Tokio). La temporada va de agosto a febrero.

Una copa de liga eliminatoria, la *Ocean Cup* es jugada cada temporada por los 12 equipos de la F. League.

- Estadísticas

Temporada	Ganador	Subcampeón	Tercera plaza
2007–08	Nagoya Oceans	Bardral Urayasu	Deução Kobe
2008–09	Nagoya Oceans	Bardral Urayasu	Deução Kobe
2009–10	Nagoya Oceans	Pescadola Machida	Shriker Osaka
2010–11	Nagoya Oceans	Deução Kobe	Vasagey Oita
2011–12	Nagoya Oceans	Shriker Osaka	Deução Kobe
2012–13	Nagoya Oceans	Shriker Osaka	Fuchu Athletic
2013–14	Nagoya Oceans	Shriker Osaka	Vasagey Oita
2014–15	Nagoya Oceans	Shriker Osaka	Bardral Urayasu
2015–16	Nagoya Oceans	Fuchu Athletic	Shriker Osaka
2016–17	Shriker Osaka	Pescadola Machida	Nagoya Oceans
2017–18	Nagoya Oceans	Pescadola Machida	Shonan Bellmare
2018–19	Nagoya Oceans	Shriker Osaka	Tachikawa Fuchu Athletic
2019–20	Nagoya Oceans	Vasagey Oita	Pescadola Machida
2020–21	Nagoya Oceans	Vasagey Oita	Pescadola Machida
2021–22	Nagoya Oceans	Shonan Bellmare	Pescadola Machida

Most Valuable Player (MVP)

Temporadas	Jugador
2007–08	Kaoru Morioka (Nagoya Oceans)
2008–09	Wataru Kitahara (Nagoya Oceans)
2009–10	Higor Pires (Shriker Osaka)
2010–11	Ricardinho (Nagoya Oceans)
2011–12	Kaoru Morioka (Nagoya Oceans)
2012–13	Ricardinho (Nagoya Oceans)
2013–14	Kaoru Morioka (Nagoya Oceans)
2014–15	Kaoru Morioka (Nagoya Oceans)
2015–16	Vinicius Crepaldi (Shriker Osaka)
2016–17	Nobuya Osodo (Shriker Osaka)
2017–18	Rafa (Nagoya Oceans)
2018–19	Tomoki Yoshikawa (Nagoya Oceans)
2019–20	Pepita (Nagoya Oceans)
2020–21	Pepita (Nagoya Oceans)
2021–22	Rodrigo (Shonan Bellmare)

- La Copa del Mundo WMF

La Copa del Mundo WMF es una competencia internacional de fútbol sala disputada por los equipos nacionales masculinos senior de los miembros de la Federación Mundial de Minifútbol (WMF).

El primer Campeonato Mundial de Fútbol Sala se organizó en 1997 en la Ciudad de México, bajo los auspicios de la Federación Internacional de Fútbol Rápido (FIFRA). Doce equipos nacionales participaron en ese torneo, con México ganando la final contra Estados Unidos.

En febrero de 2012, la Federación Internacional de Fútbol Rápido organizó el primer Campeonato de Clubes de la FIFRA en Monterrey, México. El torneo de 4 equipos fue ganado por los San Diego Sockers, quienes derrotaron al Monterrey Flash 5-3 en la final.

La primera edición de la Copa Mundial de la Federación Mundial de Minifútbol se llevó a cabo en los Estados Unidos en marzo de 2015.

WMF otorgó la segunda edición en 2017 de la competencia a la Federación de Minifútbol de Túnez. El torneo se llevó a cabo del 6 al 15 de octubre de 2017.

- Resultados

Año	Anfitrión	Ganador	Puntaje	Subcampeón	3er lugar	Puntaje	4to lugar	Equipos
2015	Estados Unidos	Estados Unidos	5–3	México	Brasil y Rumania			12
2017	Túnez	República Checa	3–0	México	Senegal	5–0	España	24
2019	Australia	México	4–0	Brasil	Rumania	0–0 3–1 (pen.)	Hungría	32

- Medallas

Rango	Nación	Oro	Plata	Bronce	Total
1	México (MEX)	1	2	0	3
2	República Checa (CZE)	1	0	0	1
	Estados Unidos (EE. UU.)	1	0	0	1
4	Brasil (BRA)	0	1	1	2
5	Rumania (ROU)	0	0	2	2
6	Senegal (SEN)	0	0	1	1
Totales (6 entradas)		3	3	4	10

Campeonatos y torneos

Torneos nacionales

- La J.League (Liga de fútbol profesional de Japón) es la principal liga nacional de Japón con una liga J1, J2 y J3.
- Japan Football League (JFL) es la liga amateur nacional.
- Copa del Emperador (desde 1921) la copa abierta nacional.
- La Copa J.League es la copa restringida a los miembros de la J.League (generalmente solo J1).
- All Japan Adults Football Tournament, copa para clubes en ligas regionales por debajo de la JFL.
- Liga de campeones de fútbol regional de Japón, torneo eliminatorio de todos contra todos para la promoción de clubes de ligas regionales a la JFL.

Otros torneos internacionales celebrados en Japón

- 1958 Terceros Juegos Asiáticos, Tokio
- Juegos Olímpicos de Tokio 1964
- Campeonato Mundial Juvenil de la FIFA 1979
- Copa Asiática de la AFC 1992, Hiroshima
- Campeonato Mundial Sub-17 de la FIFA 1993

- 1994 XII Juegos Asiáticos, Hiroshima
- 1998 Dynasty Cup, Tokio y Yokohama Dynasty Cup
- Copa FIFA Confederaciones 2001 (junto con Corea del Sur)
- Copa Mundial de la FIFA 2002 (junto con Corea del Sur)
- Copa Intercontinental/Copa Toyota Europea/Sudamericana (1981-2004)
- Copa Mundial de Clubes de la FIFA 2005-2008, 2011-2012, 2015-2016
- Juegos Olímpicos de Tokio 2020

Logros de la selección masculina

- Juegos Olímpicos de México 1968 - Medalla de Bronce
- 1992 Copa de la Segunda Dinastía 1992 - Campeones
- 1992 10ª Copa de Asia - Campeones
- 1993 5ª Copa de Naciones Afroasiáticas - Campeones
- 1995 Copa de la Tercera Dinastía - Campeones
- 1998 Copa de la Cuarta Dinastía - Campeones
- Campeonato Mundial Juvenil de la FIFA 1999 - Medalla de plata
- 2000 12ª Copa Asiática - Campeones
- Copa FIFA Confederaciones 2001 - Medalla de plata
- Copa Mundial de la FIFA 2002 - Octavos de final
- 2004 13ª Copa Asiática - Campeones
- Copa Mundial de la FIFA 2006 - Fase de grupos
- 2007 14a Copa Asiática - Semifinal
- Copa Mundial de la FIFA 2010 - Octavos de final
- 2011 15ª Copa de Asia - Campeones
- Copa Mundial de la FIFA 2014 – Fase de grupos
- 2015 16ª Copa de Asia - Cuartos de final
- Copa Mundial de la FIFA 2018 - Octavos de final
- 2019 17ª Asian Cup - Subcampeones
- Copa Mundial de la FIFA 2022 – Octavos de final

Estadios con capacidad de 50.000+ personas en Japón

#	Estadio	Capacidad	Ciudad	Región	Equipo local
1	Estadio Nacional de Japón	80.016	Tokio	Región de Kanto	Selección de fútbol de Japón Selección de rugby de Japón
2	Estadio Nissan	72.327	Yokohama	Kanagawa	Yokohama F.Marinos
3	Estadio Saitama 2002	63.700	Saitama	Región de Kanto	Selección de fútbol de Japón Urawa Red Diamonds
4	Estadio Shizuoka	50.889	Fukuroi	Shizuoka	Algunos partidos de Júbilo Iwata y Shimizu S-Pulse

La Asociación Japonesa de Fútbol

La Asociación de Fútbol de Japón (JFA) es el organismo rector responsable de la administración del fútbol, futsal, fútbol playa y efootball en Japón. Es responsable de la selección nacional, así como de las competiciones de clubes.

La organización fue fundada en 1921 como la Asociación de Fútbol del Gran Japón (大日本蹴球協会, *Dai-Nippon Shūkyū Kyōkai*), y se afilió a la FIFA en 1929. En 1945, el nombre de la organización se cambió a Japan Football. Asociación (日本蹴球協会, *Nihon Shūkyū Kyōkai*); su nombre japonés se cambió al título actual en 1975. La asociación generalmente traduce su nombre a "Asociación de Fútbol de Japón" en inglés, aunque también se usa "Asociación de Fútbol de Japón".

El símbolo de la JFA es el Yatagarasu, un mítico cuervo de tres patas que guió al emperador Jimmu hasta el monte Kumano. Yatagarasu es también el mensajero de la suprema diosa del sol sintoísta Amaterasu.

Este es uno de los diseños de Yatagarasu

En 1994, la JFA le pidió a Ryuichi Sakamoto que compusiera la canción instrumental: "Himno del fútbol japonés". Hay una versión con arreglo de Yasuhide Ito. Este himno se toca al comienzo de los eventos patrocinados por la JFA, como los partidos de la Copa del Emperador y como preludio de la patada inicial en los estadios.

El sistema de la liga de fútbol de la Asociación Japonesa

El sistema de ligas de fútbol de la asociación japonesa está organizado en forma piramidal similar a los sistemas de ligas de fútbol en muchos otros países del mundo. Las ligas están sujetas al principio de ascenso y descenso; sin embargo, existen criterios estrictos para la promoción de la JFL a la J3, lo que exige que un club esté respaldado por la propia ciudad, incluido el gobierno local, una comunidad de fanáticos y patrocinadores corporativos en lugar de una empresa matriz o una corporación.

Los tres niveles principales del sistema de la liga de fútbol japonesa son operados por la J. League, que consta de la J1 League (J1), la J2 League y la J3 League. Todos los clubes de la J. League son totalmente profesionales.

El cuarto nivel, la Japan Football League (JFL), es una liga semiprofesional formada por clubes de aficionados, profesionales y empresas de todo Japón.

En los niveles quinto y sexto, nueve ligas regionales paralelas son operadas por nueve asociaciones de fútbol regionales diferentes, algunas de las cuales tienen múltiples divisiones. Las asociaciones regionales están divididas por fronteras políticas o geográficas.

En el séptimo nivel y por debajo, cada una de las 47 asociaciones de fútbol de prefectura diferentes alberga ligas prefecturales paralelas, nuevamente divididas por límites políticos o geográficos. Algunos tienen múltiples divisiones.

- Estructura

Nivel I, II y III: J. League

La J. League gobierna los tres niveles superiores de la pirámide del fútbol japonés y comprende un total de 60 clubes, todos ellos totalmente profesionales y se dividen en tres divisiones, J1 League (J1), J2 League (J2) y J3 League (J3).). Dieciocho (18) clubes conforman la máxima categoría y tienen acceso a la principal competición de fútbol de Asia, la Liga de Campeones de la AFC. La División 2 ahora tiene 22 clubes, luego de que 2 nuevos clubes ascendieran al sistema en 2012. La División 3 ahora tiene 20 clubes, luego de que 2 nuevos clubes ascendieran al sistema en 2023. A partir de la temporada 2024, las tres divisiones de la J. League estará compuesto por 20 equipos.

Todos los clubes de la J. League ingresan directamente a la Copa del Emperador y reciben un bye en la primera ronda, pero solo los clubes de la División 1 califican para la Copa de la J. League. En el pasado, los equipos de la División 1 comenzaban desde la cuarta ronda y los equipos de la División 2 comenzaban desde la tercera ronda. Hoy en día, todos comienzan desde la segunda ronda debido a la expansión de la División 2, lo que resulta en algunas eliminaciones de equipos profesionales por parte de equipos regionales en las primeras etapas.

Nivel I: Liga J1 (18 clubes; 20 clubes a partir de 2024)

Calificación asiática

Actualmente, a través de los partidos de liga, los equipos campeones, subcampeones y terceros de la J. League se clasifican para la Liga de Campeones de la AFC. El otro medio de clasificación es la Copa del Emperador; sin embargo, esto también les da a los clubes por debajo del nivel I la posibilidad de calificar (si tienen una licencia de club J1 y AFC). Si uno de los tres primeros clasificados también gana el título de la Copa del Emperador, el club en cuarto lugar recibe el puesto de clasificación final.

Descenso (a J2)

Hasta la temporada 2017, los tres últimos clubes (16, 17 y 18) descendían automáticamente a la J2 League. Actualmente, las posiciones 17 y 18 serán degradadas automáticamente, y la posición 16 será relegada cuando pierda ante el equipo J2 ganador de los playoffs de promoción J1. Para 2023, la posición 18 se relegará automáticamente a 20 clubes a partir de 2024 después de expandirse en 2021 desde COVID-19.

Nivel II: J2 League (22 clubes; 20 clubes a partir de 2024)

Promoción (a J1)

Hay tres lugares de promoción disponibles para los clubes en J2. Los campeones y subcampeones reciben la promoción automática, y los clubes que terminan del 3 al 6 participan en los playoffs por el puesto de promoción restante. Para ser ascendido, un club está obligado a cumplir con todos los criterios requeridos para ser miembro de la División 1, aunque a ningún club se le ha negado el ascenso en el pasado por no cumplir con los requisitos.

Descenso (a J3)

Hasta dos de los mejores clubes J3 pueden ascender a J2 si tienen una Membresía Asociada de la J. League. Posteriormente, hasta dos de los últimos clubes J2 podrían ser relegados a J3. A partir de 2024, tres equipos inferiores han sido relegados automáticamente a J3.

Nivel III: J3 League (20 clubes)

Las reglas para el ascenso a J2 son muy similares a las de la Japan Football League en las últimas temporadas: para ascender, un club debe tener una licencia J2 y terminar entre los 2 primeros de la liga. Hasta la temporada 2016, los campeones ascendían directamente, a cambio del club J2, que ocupaba el puesto 22; y los subcampeones participaron en los playoffs con el club 21st J2. Actualmente, los campeones y subcampeones reciben promoción automática. Si uno o ambos de los 2 primeros clasificados no son elegibles para el ascenso, los playoffs y/o el intercambio directo no se llevan a cabo de acuerdo con las posiciones exactas de los clubes elegibles para el ascenso. Hasta 2022, no hubo un sistema de descenso de la J3 League que no sea el retiro de la J. League debido a la no emisión de una licencia. En noviembre de 2021, el presidente de la J.League, Murai, anunció que el ascenso y el descenso a la JFL estaban planeados para la temporada 2023.

Promoción (a J2)

Hay dos lugares de promoción disponibles para los clubes en J3. A partir de 2024, dos de los mejores equipos han sido ascendidos automáticamente, del 3º al 6º lugar se enfrentarán al desempate de ascenso a J2.

Descenso (a JFL)

El descenso de J3 a JFL se introdujo para la temporada 2023, después de que 2022 no presentara descenso.

A principios de enero de 2023, la J.League publicó los detalles de los playoffs de ascenso/descenso de la J3–JFL, lo que permitió que los equipos descendieran de la J3. El sistema de ascenso y descenso entre la J3 y la JFL se puede determinar según la elegibilidad (la promoción a la J3 requiere una licencia de la J.League) de los campeones y subcampeones de la temporada de la JFL.

- Si solo los campeones de la JFL tienen una licencia, reemplazan automáticamente al equipo en el vigésimo lugar de la J3.

- Si solo los subcampeones de la JFL tienen una licencia, hay playoffs de ascenso/descenso con el equipo en el puesto 20 de la J3.
- Si tanto los campeones de la JFL como los subcampeones tienen licencias, habrá un intercambio automático entre los campeones de la JFL y el equipo en el puesto 20 de J3, y los subcampeones competirán en los playoffs de ida y vuelta con el equipo en el puesto 19 de J3.
- Si tanto los campeones como los subcampeones de JFL no tienen licencias, no se realiza ningún intercambio; los equipos ubicados terceros e inferiores en la clasificación de la liga, incluso si uno de ellos tiene una licencia J3, no tienen derecho a la promoción y los playoffs.

Nivel IV: Liga de Fútbol de Japón (16 clubes; 15 para 2023)

La Japan Football League (JFL) es el cuarto nivel en la pirámide del fútbol japonés y es conocido como el nivel más alto para el fútbol amateur de clubes. Antes de 2010, la JFL estaba gobernada por la Asociación de Fútbol de Japón (JFA); desde 2010, la JFL se independizó de la Japan FA con su propio estatus y órgano de gobierno, y está formada principalmente por clubes de fútbol amateur y equipos de empresa, aunque también existen algunos clubes completamente profesionales (miembros asociados de la J. League). Debido a la presencia de estos clubes profesionales, la liga tiene un estatus semiprofesional de facto.

Los clubes de este nivel e inferiores ingresan indirectamente a la Copa del Emperador; la mayoría de los clubes se clasifican a través de torneos de copa disputados en prefecturas individuales; el mejor club de la JFL en la mitad de la temporada puede clasificarse directamente. Sin embargo, si también han ganado su respectiva copa de prefectura, los subcampeones de la copa de prefectura toman su lugar en la ronda indirecta.

Promoción (a J3)

Los clubes de la JFL deben cumplir con los siguientes criterios para recibir el ascenso a la liga profesional.

- Tener membresía asociada de J. League
- Terminar entre los dos primeros en JFL y estar entre los clubes elegibles para la promoción
- Tener una asistencia media de más de 2.000 con un esfuerzo importante para llegar a 3.000.
- Pasar una inspección final por parte del comité profesional de la J. League

Descenso (a Ligas Regionales)

El número de clubes relegados varía de 1 a 2 según el resultado de una serie de ascenso/descenso y/o el número de clubes disueltos. Dependiendo del número, el equipo clasificado en el puesto 16 al final de la temporada desciende automáticamente a su respectiva Liga Regional. El equipo clasificado en el puesto 15 tiene que disputar esa serie para sobrevivir al descenso. Los clubes serán relegados a su Liga Regional designada (es decir, un club de Tokio será relegado a la Liga Kanto, incluso si el club ascendido no es de la Liga Kanto).

Nivel V/VI: 9 Ligas Regionales Japonesas

En el Japón moderno, el país está dividido en 9 regiones diferentes. De norte a sur son Hokkaido, Touhoku, Kantou, Tokai, Hokushin-etsu (Hokuriku + Shin-etsu), Kansai, Shikoku, Chugoku y Kyushu.

Cada región tiene su propia liga de fútbol y forman 9 ligas de fútbol paralelas gobernadas por FA regionales designadas. Las ligas regionales de Hokkaido, Chugoku, Shikoku y Kyushu tienen solo una división, mientras que otras tienen dos divisiones. Además de eso, Touhoku Division 2 se divide en Division 2 North y Division 2 South. Debido a las diferencias en la estructura, cada región tiene sus propios reglamentos de ascenso y descenso entre las divisiones.

Además de la Copa del Emperador, los clubes de este nivel y los niveles inmediatamente inferiores juegan en el Campeonato de fútbol senior de Japón (*Copa Shakaijin*), clasificándose a través de copas de prefectura. Algunas ligas regionales también pueden tener sus propias copas de liga (Kanto, Kansai).

Promoción (a JFL)

Al final de la temporada, los campeones y ciertos subcampeones de las 9 Ligas Regionales se clasifican para la Liga de Campeones de Fútbol Regional de Japón. Los ganadores del torneo reciben el ascenso a la JFL. Los subcampeones

pueden disputar un partido de la serie de ascenso/descenso contra el club JFL clasificado en el puesto 15 o recibir un ascenso directo dependiendo de si algún club se ha disuelto.

Descenso (a ligas de prefecturas)

Regulaciones diferentes para cada Liga Regional.

Nivel VII+: 46 ligas de prefecturas y bloques de Hokkaido

Bajo las 9 regiones, hay 47 prefecturas. Hokkaido es en sí mismo una prefectura, por lo que las ligas en Hokkaido no tienen una liga de prefectura y se dividen en 5 bloques (Norte, Central, Este, Sapporo y Sur); sin embargo, las otras 46 prefecturas tienen ligas de prefecturas. La mayoría, si no todas, de estas ligas tienen múltiples divisiones.

Ascenso (a Liga Regional)

Regulaciones diferentes para cada Liga Regional.

Descenso (a Ligas Municipales)

Regulaciones diferentes para cada Liga Regional.

<table>
<tr><th>Nivel</th><th colspan="9">Liga(s)/división(es)</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="9">J1 League
18 clubes (20 clubes desde 2024) – 3 descensos (1 descenso para 2023)</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="9">J2 League
22 clubes (20 clubes desde 2024) – 2 ascensos + 4 playoffs, 2 descensos (3 para 2024)</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="9">J3 League
20 clubes: 2 ascensos (3 para 2024), 0-2 descensos</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="9">Japan Football League (JFL)
15 clubes (para 2023) - 0-2 ascensos, 0-2 descensos</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9">Ligas regionales japonesas
135 clubes</td></tr>
<tr><td>5-6</td><td>Clubes de la liga de fútbol de Hokkaido
8</td><td>Tohoku Soccer League
30 clubes (10 en D1, 20 en D2 divididos en dos grupos)</td><td>Kantō Soccer League
20 clubes (10 en D1, 10 en D2)</td><td>Hokushinetsu Football League
16 clubes (8 en D1, 8 en D2)</td><td>Tōkai Adult Soccer League
17 clubes (8 en D1, 9 en D2)</td><td>Kansai Soccer League
16 clubes (8 en D1, 8 en D2)</td><td>Liga de fútbol Chūgoku
10 clubes</td><td>Clubes de la liga de fútbol Shikoku
8</td><td>Clubes de la liga de fútbol de Kyushu
10</td></tr>
<tr><td>7+</td><td colspan="9">47 ligas de prefecturas y 5 ligas de bloque de Hokkaido
1661 clubes
452 clubes (D1), 1209 (D2 y menos) – 1 ascenso + 1 desempate
Bloque Hokkaido
Sapporo | Bloques Dōō/Dōhoku (Centro y Norte) | Bloque Dōtō (Este) | Bloque Dōnan (sur)
Tōhoku
Aomori | Iwate | Miyagui | akita | Yamagata | Fukushima
Kanto
Ibaraki | Tochigui | Gunma | Saitama | Chiba | Tokio | Kanagawa | Yamanashi
Hoku - Shinetsu
Niigata | Toyama | Ishikawa | Fukui | Nagano
Tokai
Gifu | Shizuoka | Aichi | Mie
Kansai
Shiga | Kioto | Osaka | Hyōgo | Nara | Wakayama
Chugoku
Tottori | Shimane | Okayama | Hiroshima | Yamaguchi
Shikoku
Tokushima | Kagawa | Ehime | Kochi
Kyushu
Fukuoka | Saga | Nagasaki | Kumamoto | Oita| Miyazaki | Kagoshima | Okinawa</td></tr>
</table>

Historia de los niveles nacionales del sistema de liga japonés

	Ligas profesionales (J. League)
	Ligas amateur/semiprofesionales

Año	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
1965-1971	Liga de fútbol de Japón			
1972-1991	JSL División 1	JSL División 2		
1992-1993	Liga J	JFL División 1	JFL División 2	
1994–1998	Liga J	Liga de fútbol de Japón		
1999-2013	Liga J1	Liga J2	Liga de fútbol de Japón	
2014-presente	Liga J1	Liga J2	Liga J3	Liga de fútbol de Japón

- Sistema femenino

Nivel	Liga/División
I	**Liga WE** *11 clubes (temporada 2022-23)* (12 clubes de 2023-24) *sin descenso (temporada 2022-23)*
II	**Liga Nadeshiko División 1** **(**División 1 de la Liga Plenus Nadeshiko**)** *12 clubes* ↓ *1 puesto de descenso + 1 puesto de serie de ascenso/descenso*
III	**Liga Nadeshiko División 2** **(**División 2 de la Liga Plenus Nadeshiko**)** *10 clubes* ↑ *1 puesto de ascenso + 1 puesto de serie de ascenso/descenso* ↓ *1 puesto de descenso + 1 puesto de serie de ascenso/descenso*
V	**9 Ligas Regionales** *muchos clubes* ↑ *2 lugares de series de promoción/descenso* ↓ *?? puesto de descenso*
VI	**46 ligas de prefectura y 2 ligas de bloque de Hokkaido** *muchos clubes* ↑ *?? lugar de promoción*

A partir de la temporada 2022-23, todos los clubes en los dos niveles superiores ingresan directamente a la Copa de la Emperatriz, y los clubes a continuación deben clasificarse a través de torneos regionales. Los clubes de primer nivel también se clasifican para la WE League Cup.

Los 7 mejores futbolistas japoneses

1. Kunishige Kamamoto

El máximo goleador de todos los tiempos para Japón, Kunishige Kamamoto, era un hombre de un solo club. Después de graduarse de la Universidad de Waseda, se unió a Yanmar Diesel (Cerezo Osaka) en la Japan Soccer League (JSL) en 1967. El nativo de la ciudad de Kioto ganó cuatro títulos de liga con el equipo, incluido uno como jugador-entrenador. Kamamoto anotó la impresionante cantidad de 202 goles en solo 251 apariciones y fue nombrado Futbolista Japonés del Año siete veces. En 1982, se rompió dos veces el tendón de Aquiles antes de jubilarse dos años después a la edad de 40 años.

Para Japón, Kumamoto ganó 84 partidos y anotó 80 goles. Eso es 25 más que Kazuyoshi Miura en segundo lugar. Su mayor logro se produjo en los Juegos Olímpicos de Verano de

1968 en la Ciudad de México, donde ayudó a Japón a reclamar una medalla de bronce. El delantero del Yanmar Diesel vio puerta en siete ocasiones para terminar como máximo goleador del torneo. Después de retirarse, dirigió al Gamba Osaka en los primeros años de la J-League. En 1995, Kamamoto fue seleccionado como miembro de la Cámara de Consejeros, cargo que ocupó hasta 2001. También se desempeñó como vicepresidente de la Asociación de Fútbol de Japón durante una década, a partir de 1998.

2. Kazuyoshi Miura

El 15 de mayo de 1993, el hombre conocido como "King Kazu" se alineó en el primer juego de la J-League. Casi tres décadas después, el jugador de 55 años sigue jugando profesionalmente y anotando, habiendo anotado dos goles esta temporada para Suzuka Point Getters en el cuarto nivel de Japón. El profesional de mayor edad en el juego comenzó su carrera en Brasil en la década de 1980. Dejó la escuela a los 15 años y se mudó al país sudamericano para intentar triunfar como futbolista. Al final de su adolescencia, firmó su primer contrato profesional con el Santos, el antiguo club de Pelé.

Después de jugar para varios equipos brasileños, Miura regresó a Japón en 1990, ayudando a Verdy Kawasaki (anteriormente Yomiuri SC) a ganar cuatro campeonatos consecutivos, incluidos los dos primeros títulos de la J-League. Junto con grandes nombres del extranjero como Zico, Gary Lineker y Dragan Stojković, fue una de las estrellas de la división, recogiendo el premio MVP en 1993. Dos años más tarde, fichó por el Genoa, convirtiéndose en el primer jugador japonés de la Serie A. Su único gol con el club llegó en el derbi ante la Sampdoria. Miura, que también jugó en Australia y Croacia, anotó 55 goles para su país, pero nunca disputó un Mundial.

3. Hidetoshi Nakata

Con Miura, la sorpresiva omisión del equipo de la Copa del Mundo de 1998, Japón necesitaba una nueva superestrella. El hombre que dio un paso al frente fue Hidetoshi Nakata de Shonan Bellmare. El dos veces ganador del premio al Jugador asiático del año se destacó en el torneo a pesar de las tres derrotas del Samurai Blue. Posteriormente, Perugia vino llamando. En su primera temporada en la que entonces era la liga más dura del mundo, el segundo jugador japonés de la Serie A impresionó con 10 goles desde el centro del campo. Un hombre en demanda, luego se unió a la Roma en 2000. Sin embargo, competir contra el favorito de los fanáticos Francesco Totti por un lugar en el equipo significó que las oportunidades del primer equipo fueran limitadas.

El momento más memorable de Nakata en la Roma llegó ante la Juventus. Sacado desde el banquillo con su equipo abajo 2-0, remontó con un disparo sublime desde 30 metros. Edwin Van Der Sar desvió su duro golpe a la muerte y lo desvió hacia los pies de Vincenzo Montella, quien hizo el 2-2. Fue un gran resultado ya que la Roma venció a la Juventus para ganar el *Scudetto* por dos puntos. Al año siguiente, se mudó a Parma, ayudándolos a levantar la Coppa Italia con un gol en la final. Nakata, que también jugó para la Fiorentina, Bologna y Bolton Wanderers, se retiró en 2006 después de participar en su tercera Copa del Mundo.

4. Shunsuke Nakamura

Un jugador tan bueno que “podía abrir una lata de frijoles con el pie izquierdo”. Estas fueron las palabras de la ex leyenda de los Spurs, Steve Perryman, cuando le preguntaron por Shunsuke Nakamura. El excelta de 44 años finalmente colgó las botas el mes pasado, poniendo fin a una ilustre carrera de 26 años. Comenzó con Yokohama F. Marinos en 1997, donde inmediatamente fue visto como uno de los jóvenes talentos más brillantes del país. MVP de la J-League en 2000, sorprendentemente quedó fuera del equipo de Japón para la Copa del Mundo de 2002.

Nakamura luego se mudó a Reggina en Italia. Sus siete goles en su primera temporada resultaron cruciales para ayudar al equipo a evitar el descenso de la Serie A. Sin

embargo, el mediocampista creativo es más recordado por su etapa en el Celtic de Escocia. Los puntos destacados incluyeron un chip sublime contra Dundee United; un tiro libre en el tiempo de descuento para ganar el título contra Kilmarnock y un rayo de 30 yardas en el juego Old Firm. Luego estaban sus dos tiros libres contra Man United, y este último aseguró una famosa victoria por 1-0 sobre los Red Devils en Celtic Park. Nakamura, que también jugó en el Espanyol antes de regresar a Japón, jugó 98 partidos con su país y levantó la Copa de Asia en dos ocasiones.

5. Makoto Hasebe

Ex mediocampista central convertido en libero (jugando detrás de la línea de fondo), Makoto Hasebe es llamado el "Kaiser" por los lugareños en Frankfurt, el apodo que se le da al mejor libero de la historia de Alemania Occidental, Franz Beckenbauer. Sin embargo, el nativo de la prefectura de Shizuoka está dispuesto a restar importancia a cualquier comparación con Beckenbauer y otro legendario ganador de la Copa del Mundo de Alemania. "*Sé que Lothar Matthäus y Beckenbauer operaron en una posición similar, pero yo juego diferente a ellos. Regatearon y marcaron muchos goles. Estas son cosas que no puedo hacer",* dijo Hasebe riendo. Él no está equivocado. En 15 años en la Bundesliga, el japonés ha logrado solo siete goles.

El líder en apariciones asiáticas de todos los tiempos de la liga, se mudó por primera vez a Alemania desde el Urawa Red Diamonds en 2007. Firmó para el VfL Wolfsburg y se convirtió en el segundo jugador japonés (después de Okudera) en ganar un título de la Bundesliga dos años después. Después de cinco años en el club, que incluyó una aparición en la portería, se mudó al FC Nürnberg, donde permaneció solo una temporada. Se unió al Eintracht Frankfurt en 2014 y desde entonces ha ayudado al club a ganar la DFB-Pokal en 2018 y, a principios de este año, la Europa League junto a su compañero japonés Daichi Kamada. En el fútbol internacional, Hasebe ha capitaneado a Japón en tres Copas del Mundo.

6. Keisuke Honda

Antes de 2018, solo cinco jugadores habían marcado y asistido en tres Copas del Mundo: David Beckham, Rudi Voller, Arjen Robben, Asamoah Gyan y Grzegorz Lato. En el torneo de Rusia, Keisuke Honda se convirtió en el sexto en sumarse a esa exclusiva lista. Anotó en su debut en el torneo contra Camerún en 2010 para darle a Japón su primera victoria en la Copa del Mundo en suelo extranjero. Sin embargo, fue su gol contra Dinamarca por el que más se le recuerda: un encantador tiro libre desde 45 metros. Luego brindó una hermosa asistencia a Okazaki para poner el 3-1 más adelante en el juego. Significaba que Japón se había clasificado para los octavos de final por primera vez en suelo extranjero.

Las cosas empezaron bien en Brasil cuatro años después con Honda marcando a los 16 minutos contra Costa de Marfil. Sin embargo, eso fue lo mejor que pudo para Japón, que terminó el grupo con solo un punto. En Rusia en 2018, Honda anotó el empate crucial contra Senegal cuando Samurai Blue llegó a la segunda ronda. En el fútbol de clubes, Honda comenzó en Nagoya Grampus. Desde que los dejó en 2007, ha jugado en ocho países para 10 clubes diferentes, incluido el AC Milan, el más famoso. Su equipo actual es el FK Sūduva de Lituania. También es el gerente general y entrenador de Camboya.

7. Shinji Kagawa

"Ganaremos y yo marcaré dos goles", predijo con confianza Shinji Kagawa antes de su primer Revierderby. Fiel a su palabra, anotó un doblete en la victoria del Borussia Dortmund (BVB) por 3-1 sobre el Schalke, convirtiéndose instantáneamente en un favorito de los fanáticos. El nativo de Kobe City, que anotó 27 goles desde el centro del campo para el Cerezo Osaka en la segunda división de Japón en 2009, se adaptó rápidamente a la vida en Alemania. En su primera temporada, ayudó al Dortmund a ganar el título y fue nombrado en el Bundesliga Best XI. La siguiente campaña fue aún mejor ya que BVB aseguró un doblete de liga y copa. En la final de este último, Kagawa anotó uno y convirtió otro en la goleada por 5-2 al Bayern de Múnich.

Sir Alex Ferguson, mirando desde las gradas, decidió fichar a Kagawa por Man Utd. A

pesar de ayudar a los Red Devils a ganar la Premiership en su primera temporada, la mudanza a Inglaterra resultó un poco decepcionante. Su punto culminante fue un triplete contra Norwich City en Old Trafford. Después de dos años, regresó a Dortmund, un movimiento que no logró reavivar su carrera. Las etapas en Besiktas, Real Zaragoza y PAOK también resultaron decepcionantes. En 97 apariciones con Japón, anotó 31 goles y jugó en dos Copas del Mundo. Ahora en Sint-Truiden en Bélgica, su carrera no ha estado a la altura de esa promesa inicial, pero aun así ha sido lo suficientemente buena como para estar en esta lista.

Tenis

El tenis en Japón es un deporte muy popular y bien organizado. La Asociación de Tenis de Japón (JTA) es el organismo rector del deporte en el país, y se encarga de organizar torneos y eventos nacionales e internacionales.

En Japón, hay muchos clubes de tenis, tanto públicos como privados, donde los jugadores pueden practicar y competir. Además, muchos de estos clubes ofrecen lecciones de tenis y entrenamiento para jugadores de todos los niveles, desde principiantes hasta jugadores avanzados.

Los jugadores japoneses son conocidos por su técnica y habilidad, y muchos de ellos han logrado éxitos en el tenis internacional. Los jugadores japoneses también son conocidos por su espíritu deportivo y su respeto por los rivales y los oficiales del juego.

Los torneos de tenis en Japón son bien organizados y atraen a muchos espectadores, especialmente los torneos más importantes como el Toray Pan Pacific Open y el Rakuten Japan Open. Además, Japón ha sido sede de varios eventos importantes de tenis, incluyendo los Juegos Olímpicos de Verano de 1964 y 2021.

En resumen, el tenis en Japón es un deporte popular y bien organizado, con muchos jugadores talentosos y eventos emocionantes para los fanáticos del tenis.

Historia

En la entrada a la cancha de tenis en Yokohama, Yamate Park, hay un monumento de un rodillo tallado como ‘el origen de la pelota de jardín japonesa’. El monumento conmemora el YITC como el lugar de nacimiento del tenis en Japón, cuando los expatriados en los asentamientos extranjeros de Yokohama formaron clubes y construyeron canchas para ellos mismos en 1878 bajo el nombre de 'Ladies Lawn Tennis and Croquet Club (LLTCC)', el punto de partida del actual YITC.

Mujer con raqueta de tenis, c. 1920. En 1920, un equipo de tenis japonés participó por primera vez en unos Juegos Olímpicos de Verano. La Asociación de Tenis de Japón se estableció formalmente en 1922

En 1886, en la Escuela Normal Superior de Tokio, el tenis fue adoptado por un profesor de la escuela, Tsuboi Gendo, quien había servido como intérprete para George Adam Leland (el médico estadounidense que ayudó en el desarrollo del plan de estudios de educación física del período Meiji en Japón). Sin embargo, el equipo de tenis en ese momento dependía de las importaciones y era bastante caro. Por esta razón, Takashi la sustituyó por una mari (pelota) de goma de fabricación nacional. Como resultado de esto, el 'tenis suave' con un *mari* de goma se hizo popular en Japón.

Para 1913, la Universidad de Keio había decidido adoptar la pelota de tenis 'dura' de estándar internacional y comenzó la era moderna del tenis de 'pelota dura' en Japón. En 1916, Kumagae Ichiya y Hachishiro Mikami viajaron a los Estados Unidos para competir en los Campeonatos Nacionales de los Estados Unidos, marcando la primera participación de un japonés en uno de los torneos Grand Slam de tenis. Kumagae ganaría el título de individuales en el Newport Casino Invitational, derrotando a Bill Johnston, el campeón nacional de EE. UU. de 1915. En 1920,

Kumagae ganó dos medallas de plata en los Juegos Olímpicos de Verano de Amberes, incluida una medalla de plata en dobles con su compañero de equipo Seiichiro Kashio, las primeras medallas ganadas por Japón en la historia del deporte olímpico.

A principios del siglo XX, el tenis estaba en el centro de la vida social de Karuizawa. "No puedes ir a ninguna parte sin pasar por las canchas de tenis", informó un corresponsal de *The Japan Times* en agosto de 1920. "Y realmente", continuó, "no quieres".

Los misioneros anglicanos, metodistas, presbiterianos, bautistas y otros que adoptaron este pueblo en las estribaciones de los Alpes japoneses como su retiro de verano favorito en la década de 1880 trajeron consigo tres innovaciones: casas sencillas de dos pisos revestidas con un revestimiento de corteza de cedro; una iglesia de todas las denominaciones, acertadamente llamada Union Church; y canchas de tenis.

Tetsunosuke Adachi, cuyo trabajo del padre con la compañía Nippon Railway lo llevó a Karuizawa en la década de 1890, recordó en un artículo de 1930 para la revista *Ron Tenisu* (Lawn Tennis) cómo los misioneros 'creen que prestar atención a la salud es un medio para alcanzar la felicidad, y así desde el principio había dos patios cerca de la iglesia'. El tenis sobre hierba había llegado por primera vez a Japón con visitantes occidentales a fines de la década de 1870, solo unos años después de que fuera inventado en Inglaterra por el mayor Walter Clopton Wingfield.

Para 1917, cuando el periódico en inglés con sede en Tokio *The Japan Advertiser* donó una copa a la competencia de tenis de Karuizawa, y así dio inicio a lo que ahora se conoce como el Torneo Internacional de Tenis de Karuizawa, la cantidad de canchas junto a Union Church se había disparado de dos a alrededor de 10, ya que el pueblo siguió atrayendo a un número creciente de veraneantes, incluidos no solo japoneses adinerados sino también empresarios occidentales y sus familias, así como turistas de Shanghái, Hong Kong y otros lugares.

“Cancha de tenis e Iglesia”, Karuizawa, c. 1920. Las canchas de tenis a horcajadas sobre la Iglesia de la Unión de Karuizawa

En aquellos tiempos más libres para unos pocos privilegiados, la mayoría de los visitantes que desafiaban el viaje en tren de seis horas desde Tokio se quedaban en Karuizawa durante seis u ocho semanas para evitar el sofocante verano de la capital, y en esos días sin aire acondicionado.

Canchas de tenis, Karuizawa, 1920

Viniendo del calor sofocante de las ciudades, la pureza y la frescura del aire hacen de Karuizawa un verdadero paraíso terrenal en el verano', escribió otro escriba del Japan Times en agosto de 1920. Y fue en las canchas de tenis de Karuizawa, al parecer, que los hombres de dios, el comercio y el ocio se juntaron.

En 1920 se fundó la Asociación de Tenis de Japón (JTA, por sus siglas en inglés), que se convirtió en el organismo rector del deporte en el país. La JTA comenzó a organizar torneos y eventos nacionales, y en 1922 Japón participó por primera vez en la Copa Davis, el torneo de tenis internacional más importante.

En las décadas siguientes, el tenis continuó ganando popularidad en Japón, y varios jugadores japoneses destacados comenzaron a competir a nivel internacional. Uno de los primeros fue Jiro Satoh, que llegó a ser el número 3 del

mundo en la década de 1930. Otros jugadores japoneses destacados de la época incluyen a Kosei Kamo y Ayako Shibata.

Durante la década de 1950, el tenis sufrió un declive en Japón debido a la Segunda Guerra Mundial y la posterior ocupación del país por las fuerzas aliadas. Sin embargo, en la década de 1960 el deporte comenzó a recuperarse, y Japón volvió a competir en la Copa Davis en 1961.

En las décadas siguientes, varios jugadores japoneses lograron destacar en el tenis internacional, incluyendo a Shuzo Matsuoka, Kimiko Date y Ai Sugiyama. En 1992, el torneo de tenis de Tokio se convirtió en parte del circuito de la ATP, y en 2008 Japón fue sede de los Juegos Olímpicos de Verano en Tokio, donde el tenis fue uno de los deportes principales.

En la actualidad, el tenis sigue siendo un deporte popular en Japón, y varios jugadores japoneses destacados, como Kei Nishikori y Naomi Osaka, han logrado éxitos en el tenis internacional. Además, Japón es sede de varios torneos importantes, incluyendo el Toray Pan Pacific Open y el Rakuten Japan Open.

La Asociación de Tenis de Japón

La Asociación de Tenis de Japón (JTA) (日本テニス協会) es el organismo rector del tenis profesional y amateur en Japón. Fundada en 1922 y reconocida por la Federación Internacional de Tenis sobre césped (ahora Federación Internacional de Tenis) en 1923, es una de las organizaciones deportivas organizadas más antiguas de Asia.

La Asociación de Tenis de Japón opera todos los equipos representativos de tenis de Japón, incluido el equipo de la Copa Davis de Japón, el equipo de la Copa Fed de Japón, el equipo de la Copa Hopman de Japón y también los equipos juveniles. JTA también es responsable de organizar y albergar torneos de tenis dentro de Japón y programar los encuentros internacionales locales.

Plaza Olímpica del Deporte, donde se encuentra la oficina

La Asociación de Tenis de Japón se estableció como una organización voluntaria en el año 1922 como *Asociación de Tenis de Japón*. En 1980, pasó a llamarse *Asociación de Tenis de Japón*. En 1923, la Federación Internacional de Tenis sobre césped (el entonces organismo rector internacional del tenis) reconoció a la Asociación Japonesa de Tenis. La Asociación de Tenis sobre Hierba de los Estados Unidos (ahora Asociación de Tenis de los Estados Unidos) desempeñó un papel importante en la formación de la JTA, Julian Myrick, el entonces presidente de la USTA y promotor de tenis, respaldó la membresía de la Asociación Japonesa de Tenis en la Federación Internacional de Tenis sobre Hierba.

- Miembros afiliados

  - Asociación de Tenis de Hokkaidou
  - Asociación de Tenis de Hokushinetsu
  - Asociación de Tenis de Toukai
  - Asociación de Tenis Tyuugoku
  - Asociación de Tenis Kyuusyuu
  - Asociación de Tenis Kita Azuma
  - Asociación de Tenis de Kantou
  - Asociación de Tenis de Kansai
  - Asociación de Tenis de Shikoku

Torneos

- Abierto de Japón

El Abierto de Japón (actualmente patrocinado por Rakuten) es un torneo de tenis masculino que se lleva a cabo en Ariake Tennis Forest Park con su cancha central Ariake Coliseum, ubicado en Koto, Tokio, Japón. Originalmente fue fundado en 1915 como el Campeonato de Todo Japón y luego conocido como el Campeonato Internacional de Japón. En 2018, el lugar se cambió a Musashino Forest Sports Plaza ya que el Ariake Coliseum se está renovando para los eventos de tenis en los Juegos Olímpicos de Verano de 2020. El campeonato incluye competiciones de individuales y dobles masculinos.

Los campeonatos de todo Japón se establecieron por primera vez en 1915 como un torneo solo para hombres. En 1924 se añadió al programa un evento femenino. El torneo se ha jugado principalmente en Tokio a lo largo de su larga duración, pero también se ha organizado en otras ciudades como Osaka en 1933, 1935, 1937, 1939. Después de la Segunda Guerra Mundial, el evento también se conoció como el Campeonato Internacional de Japón hasta finales de la década de 1960. Desde 1979 hasta 2008, el Abierto de Japón fue un torneo conjunto para hombres y mujeres. Este ya no es el caso después de que el Ariake Coliseum albergara otro torneo profesional femenino, el Pan Pacific Open. Del lado de las mujeres, el Abierto de Japón se llevó a cabo hasta 2014 en el WTA Tour, y luego se rebajó a un circuito femenino ITF de 100.000$. En 2019, se suspendió el evento femenino. El evento masculino es parte del nivel de torneos de la serie ATP Tour 500.

Antes de la reorganización del evento masculino con la llegada del ATP Tour, el Abierto de Japón se conocía como el Gran Premio al aire libre de Tokio y formaba parte de la gira de tenis del Gran Premio entre 1973 y 1989.

- Ganadores (hombres, individual)

Año	Campeón	Finalista	Puntuación
1915	G.A. Roper	H.C.M. Horne	6–1, 7–5, 9–11, 6–4
1937	Gottfried Von Cramm	Jiro Yamagishi	7–9, 6–4, 6–4, 6–4
1968	Koji Watanabe	Osamu Ishiguro	6–3, 6–4, 4–6, 6–4
1969	Isao Kobayashi	Ichizo Konishi	7–5, 8–6, 6–1
1970	Martin Mulligan	Jun Kuki	6–2, 6–3, 7–5
1971	Jun Kamiwazumi	Toshiro Sakai	6–4, 4–6, 6–4, 6–2
1972	Toshiro Sakai	Jun Kuki	6–3, 6–3
1973	Ken Rosewall	John Newcombe	6–1, 6–4
1974	John Newcombe	Ken Rosewall	3–6, 6–2, 6–3
1975	Raúl Ramírez	Manuel Orantes	6–4, 7–5, 6–3
1976	Roscoe Tanner	Corrado Barazzutti	6–3, 6–2
1977	Manuel Orantes	Kim Warwick	6–2, 6–1

1978	Adriano Panatta	Pat Du Pré	6–3, 6–3
1979	Terry Moor	Pat Du Pré	3–6, 7–6, 6–2
1980	Ivan Lendl	Eliot Teltscher	3–6, 6–4, 6–0
1981	Balázs Taróczy	Eliot Teltscher	6–3, 1–6, 7–6
1982	Jimmy Arias	Dominique Bedel	6–2, 2–6, 6–4
1983	Eliot Teltscher	Andrés Gómez	7–5, 3–6, 6–1
1984	David Pate	Terry Moor	6–3, 7–5
1985	Scott Davis	Jimmy Arias	6–1, 7–6
1986	Ramesh Krishnan	Johan Carlsson	6–3, 6–1
1987	Stefan Edberg	David Pate	7–6, 6–4
1988	John McEnroe	Stefan Edberg	6–2, 6–2
1989	Stefan Edberg (2)	Ivan Lendl	6–3, 2–6, 6–4
1990	Stefan Edberg (3)	Aaron Krickstein	6–4, 7–5
1991	Stefan Edberg (4)	Ivan Lendl	6–1, 7–5, 6–0
1992	Jim Courier	Richard Krajicek	6–4, 6–4, 7–6
1993	Pete Sampras	Brad Gilbert	6–2, 6–2, 6–2
1994	Pete Sampras (2)	Michael Chang	6–4, 6–2
1995	Jim Courier (2)	Andre Agassi	6–3, 6–4
1996	Pete Sampras (3)	Richey Reneberg	6–4, 7–5
1997	Richard Krajicek	Lionel Roux	6–2, 3–6, 6–1
1998	Andrei Pavel	Byron Black	6–3, 6–4
1999	Nicolas Kiefer	Wayne Ferreira	7–6$^{(7–5)}$, 7–5
2000	Sjeng Schalken	Nicolás Lapentti	6–4, 3–6, 6–1
2001	Lleyton Hewitt	Michel Kratochvil	6–4, 6–2
2002	Kenneth Carlsen	Magnus Norman	7–6$^{(8–6)}$, 6–3
2003	Rainer Schüttler	Sébastien Grosjean	7–6$^{(7–5)}$), 6–2
2004	Jiří Novák	Taylor Dent	5–7, 6–1, 6–3
2005	Wesley Moodie	Mario Ančić	1–6, 7–6$^{(9–7)}$, 6–4
2006	Roger Federer	Tim Henman	6–3, 6–3
2007	David Ferrer	Richard Gasquet	6–1, 6–2
2008	Tomáš Berdych	Juan Martín del Potro	6–1, 6–4
2009	Jo-Wilfried Tsonga	Mikhail Youzhny	6–3, 6–3
2010	Rafael Nadal	Gaël Monfils	6–1, 7–5
2011	Andy Murray	Rafael Nadal	3–6, 6–2, 6–0
2012	Kei Nishikori	Milos Raonic	7–6$^{(7–5)}$, 3–6, 6–0
2013	Juan Martín del Potro	Milos Raonic	7–6$^{(7–5)}$, 7–5
2014	Kei Nishikori (2)	Milos Raonic	7–6$^{(7–5)}$, 4–6, 6–4
2015	Stan Wawrinka	Benoît Paire	6–2, 6–4

2016	Nick Kyrgios	David Goffin	4–6, 6–3, 7–5
2017	David Goffin	Adrian Mannarino	6–3, 7–5
2018	Daniil Medvedev	Kei Nishikori	6–2, 6–4
2019	Novak Djokovic	John Millman	6–3, 6–2
2020	No celebrado debido a la pendemia de COVID-19		
2021			
2022	Taylor Fritz	Frances Tiafoe	7–6$^{(7–3)}$, 7–6$^{(7–2)}$

- Ganadoras (mujeres, individual)

Año	Campeona	Finalista	Puntuación
1970	Kazuko Sawamatsu	Kathy Harter	6–3, 7–5
1971	Kimiyo Hatanaka	Duk-Hee Lee	9–7, 4–6, 9–7
1972	Kazuko Sawamatsu (2)	Alena Palmeová-West	6–3, 6–0
1973	Evonne Goolagong	Helga Niessen Masthoff	6–3, 6–4
1974	Maria Bueno	Katja Ebbinghaus	3–6, 6–4, 6–3
1975	Kazuko Sawamatsu	Ann Kiyomura	6–2, 3–6, 6–1
1976	Wendy Turnbull	Michèle Gurdal	6–1, 6–1
1977	*No celebrado*		
1978	Ann Kiyomura	Sonoe Yonezawa	6–4, 6–2
1979	Betsy Nagelsen	Naoko Sato	6–1, 3–6, 6–3
1980	Mariana Simionescu	Nerida Gregory	6–4, 6–4
1981	Marie Pinterova	Pam Casale	2–6, 6–4, 6–1
1982	Laura Gildemeister	Pilar Vásquez	3–6, 6–4, 6–0
1983	Etsuko Inoue	Shelley Solomon	6–2, 5–7, 6–1
1984	Lilian Drescher	Shawn Foltz	6–4, 6–2
1985	Gabriela Sabatini	Linda Gates	6–3, 6–4
1986	Helen Kelesi	Bettina Fulco-Villella	6–2, 6–2
1987	Katerina Maleeva	Barbara Gerken	6–2, 6–3
1988	Patty Fendick	Stephanie Rehe	6–3, 7–5
1989	Kumiko Okamoto	Elizabeth Smylie	6–4, 6–2
1990	Catarina Lindqvist	Elizabeth Smylie	6–3, 6–2
1991	Lori McNeil	Sabine Appelmans	2–6, 6–2, 6–1
1992	Kimiko Date	Sabine Appelmans	7–5, 3–6, 6–3
1993	Kimiko Date (2)	Stephanie Rottier	6–1, 6–3
1994	Kimiko Date (3)	Amy Frazier	7–5, 6–0
1995	Amy Frazier	Kimiko Date	7–6, 7–5
1996	Kimiko Date (4)	Amy Frazier	7–5, 6–4
1997	Ai Sugiyama	Amy Frazier	4–6, 6–4, 6–4
1998	Ai Sugiyama (2)	Corina Morariu	6–3, 6–3

1999	Amy Frazier (2)	Ai Sugiyama	6–2, 6–2
2000	Julie Halard-Decugis	Amy Frazier	5–7, 7–5, 6–4
2001	Monica Seles	Tamarine Tanasugarn	6–3, 6–2
2002	Jill Craybas	Silvija Talaja	2–6, 6–4, 6–4
2003	Maria Sharapova	Anikó Kapros	2–6, 6–2, 7–6(7–5)
2004	Maria Sharapova (2)	Mashona Washington	6–0, 6–1
2005	Nicole Vaidišová	Tatiana Golovin	7–6(7–4), 3–2 ret.
2006	Marion Bartoli	Aiko Nakamura	2–6, 6–2, 6–2
2007	Virginie Razzano	Venus Williams	4–6, 7–6(9–7), 6–4
2008	Caroline Wozniacki	Kaia Kanepi	6–2, 3–6, 6–1
2009	Samantha_Stosur	Francesca Schiavone	7–5, 6–1
2010	Tamarine Tanasugarn	Kimiko Date Krumm	7–5, 6–7, 6–1
2011	Marion Bartoli	Samantha_Stosur	6–3, 6–1
2012	Heather Watson	Kai-Chen Chang	7–5, 5–7, 7–6
2013	Samantha_Stosur (2)	Eugenie Bouchard	3–6, 7–5, 6–2
2014	Samantha_Stosur (3)	Zarina Diyas	7–6, 6–2
2015	Yanina Wickmayer	Magda Linette	4–6, 6–3, 6–3
2016	Christina McHale	Katerina Siniakova	3–6, 6–4, 6–4
2017	Zarina Diyas	Miyu Kato	6–2, 7–5
2018	Su-Wei Hsieh	Amanda Anisimova	6–2, 6–2
2019	Nao Hibino	Misaki Doi	6–2, 6–2

- Ganadores (hombres, dobles)

Año	Campeones	Finalistas	Puntuación
1973	Mal Anderson Ken Rosewall	Colin Dibley Allan Stone	7–5, 7–5
1974	*No se disputó por el clima.*		
1975	Brian Gottfried Raúl Ramírez	Juan Gisbert Sr. Manuel Orantes	7–6, 6–4
1976	Bob Carmichael Ken Rosewall	Ismail El Shafei Brian Fairlie	6–4, 6–4
1977	Geoff Masters Kim Warwick	Colin Dibley Chris Kachel	6–2, 7–6
1978	Ross Case Geoff Masters	Željko Franulović Buster Mottram	6–2, 4–6, 6–1
1979	Colin Dibley Pat Du Pré	Rod Frawley Francisco González	3–6, 6–1, 6–1
1980	Ross Case Jaime Fillol	Terry Moor Eliot Teltscher	6–3, 3–6, 6–4
1981	Heinz Günthardt Balázs Taróczy	Larry Stefanki Robert Van't Hof	3–6, 6–2, 6–1

1982	Sherwood Stewart Ferdi Taygan	Tim Gullikson Tom Gullikson	6–1, 3–6, 7–6
1983	Sammy Giammalva Jr. Steve Meister	Tim Gullikson Tom Gullikson	6–4, 6–7, 7–6
1984	David Dowlen Nduka Odizor	Mark Dickson Steve Meister	6–7, 6–4, 6–3
1985	Scott Davis David Pate	Sammy Giammalva Jr. Greg Holmes	7–6, 6–7, 6–3
1986	Matt Anger Ken Flach	Jimmy Arias Greg Holmes	6–2, 6–3
1987	Paul Annacone Kevin Curren	Andrés Gómez Anders Järryd	6–4, 7–6
1988	John Fitzgerald Johan Kriek	Steve Denton David Pate	6–4, 6–7, 6–4
1989	Ken Flach Robert Seguso	Kevin Curren David Pate	7–6, 7–6
1990	Mark Kratzmann Wally Masur	Kent Kinnear Brad Pearce	3–6, 6–3, 6–4
1991	Stefan Edberg Todd Woodbridge	John Fitzgerald Anders Järryd	6–4, 5–7, 6–4
1992	Kelly Jones Rick Leach	John Fitzgerald Anders Järryd	0–6, 7–5, 6–3
1993	Ken Flach Rick Leach	Glenn Michibata David Pate	2–6, 6–3, 6–4
1994	Henrik Holm Anders Järryd	Sébastien Lareau Patrick McEnroe	7–5, 6–1
1995	Mark Knowles Jonathan Stark	John Fitzgerald Anders Järryd	6–3, 3–6, 7–6
1996	Todd Woodbridge Mark Woodforde	Mark Knowles Rick Leach	6–2, 6–3
1997	Martin Damm Daniel Vacek	Justin Gimelstob Patrick Rafter	2–6, 6–2, 7–6
1998	Sébastien Lareau Daniel Nestor	Olivier Delaître Stefano Pescosolido	6–3, 6–4
1999	Jeff Tarango Daniel Vacek	Wayne Black Brian MacPhie	4–3, ret.
2000	Mahesh Bhupathi Leander Paes	Michael Hill Jeff Tarango	6–4, 6–7, 6–3
2001	Rick Leach David Macpherson	Paul Hanley Nathan Healey	1–6, 7–6, 7–6
2002	Jeff Coetzee Chris Haggard	Jan-Michael Gambill Graydon Oliver	7–6, 6–4
2003	Justin Gimelstob Nicolas Kiefer	Scott Humphries Mark Merklein	6–7, 6–3, 7–6
2004	Jared Palmer Pavel Vízner	Jiří Novák Petr Pála	5–1, ret.

2005	Satoshi Iwabuchi Takao Suzuki	Simon Aspelin Todd Perry	5–4, 5–4
2006	Ashley Fisher Tripp Phillips	Paul Goldstein Jim Thomas	6–2, 7–5
2007	Jordan Kerr Robert Lindstedt	Frank Dancevic Stephen Huss	6–4, 6–4
2008	Mikhail Youzhny Mischa Zverev	Lukáš Dlouhý Leander Paes	6–3, 6–4
2009	Julian Knowle Jürgen Melzer	Ross Hutchins Jordan Kerr	6–2, 5–7, [10–8]
2010	Eric Butorac Jean-Julien Rojer	Andreas Seppi Dmitry Tursunov	6–3, 6–2
2011	Andy Murray Jamie Murray	František Čermák Filip Polášek	6–1, 6–4
2012	Alexander Peya Bruno Soares	Leander Paes Radek Štěpánek	6–3, 7–6$^{(7–5)}$
2013	Rohan Bopanna Édouard Roger-Vasselin	Jamie Murray John Peers	7–6$^{(7–5)}$, 6–4
2014	Pierre-Hugues Herbert Michał Przysiężny	Ivan Dodig Marcelo Melo	6–3, 6–7$^{(3–7)}$, [10–5]
2015	Raven Klaasen Marcelo Melo	Juan Sebastián Cabal Robert Farah	7–6$^{(7–5)}$, 3–6, [10–7]
2016	Marcel Granollers Marcin Matkowski	Raven Klaasen Rajeev Ram	6–2, 7–6$^{(7–4)}$
2017	Ben McLachlan Yasutaka Uchiyama	Jamie Murray Bruno Soares	6–4, 7–6$^{(7–1)}$
2018	Ben McLachlan Jan-Lennard Struff	Raven Klaasen Michael Venus	6–4, 7–5
2019	Nicolas Mahut Édouard Roger-Vasselin	Nikola Mektić Franko Škugor	7–6$^{(9–7)}$, 6–4
2022	Mackenzie McDonald Marcelo Melo	Rafael Matos David Vega Hernández	6–4, 3–6, [10–4]

- Ganadoras (mujeres, dobles)

Año	Campeonas	Finalistas	Puntuación
1990	Kathy Jordan Elizabeth Smylie	Hu Na Michelle Jaggard	6–0, 3–6, 6–1
1991	Amy Frazier Maya Kidowaki	Yone Kamio Akiko Kijimuta	6–2, 6–4
1992	Rika Hiraki Amy Frazier (2)	Kimiko Date Stephanie Rehe	7–5, 6–7, 6–0
1993	Ei Iida Maya Kidowaki (2)	Li Fang Kyoko Nagatsuka	6–2, 4–6, 6–4
1994	Mami Donoshiro Ai Sugiyama	Yayuk Basuki Nana Miyagi	6–4, 6–1

1995	Miho Saeki Yuka Yoshida	Kyoko Nagatsuka Ai Sugiyama	6–7, 6–4, 7–6
1996	Kimiko Date Ai Sugiyama (2)	Amy Frazier Kimberly Po	7–6, 6–7, 6–3
1997	Alexia Dechaume-Balleret Rika Hiraki (2)	Kerry-Anne Guse Corina Morariu	6–4, 6–2
1998	Naoko Kijimuta Nana Miyagi	Amy Frazier Rika Hiraki	6–3, 4–6, 6–4
1999	Corina Morariu Kimberly Po	Catherine Barclay Kerry-Anne Guse	6–3, 6–2
2000	Julie Halard-Decugis Corina Morariu (2)	Tina Križan Katarina Srebotnik	6–1, 6–2
2001	Liezel Huber Rachel McQuillan	Janet Lee Wynne Prakusya	6–2, 6–0
2002	Shinobu Asagoe Nana Miyagi (2)	Svetlana Kuznetsova Arantxa Sánchez Vicario	6–4, 4–6, 6–4
2003	Maria Sharapova Tamarine Tanasugarn	Ansley Cargill Ashley Harkleroad	7–6$^{(7–1)}$, 6–0
2004	Shinobu Asagoe (2) Katarina Srebotnik	Jennifer Hopkins Mashona Washington	6–1, 6–4
2005	Gisela Dulko Maria Kirilenko	Shinobu Asagoe María Vento-Kabchi	7–5, 4–6, 6–3
2006	Vania King Jelena Kostanić	Chan Yung-jan Chuang Chia-jung	7–6$^{(7–2)}$, 5–7, 6–2
2007	Sun Tiantian Yan Zi	Chuang Chia-jung Vania King	1–6, 6–2, [10–6]
2008	Jill Craybas Marina Erakovic	Ayumi Morita Aiko Nakamura	4–6, 7–5, [10–6]
2009	Chan Yung-jan Ayumi Morita	Kimiko Date-Krumm Rika Fujiwara	6–2, 6–4
2010	Jill Craybas Tamarine Tanasugarn	Urszula Radwańska Olga Savchuk	6–3, 6–1

- La Liga Japonesa de Tenis

La Liga Japonesa de Tenis es la competencia de grupo más alta de Japón y la liga superior de un equipo de negocios de tenis patrocinado por la Asociación de Tenis de Japón.

La 1ª Liga de Japón comenzó el 24 de enero de 1987. El torneo se lleva a cabo anualmente desde diciembre hasta enero o febrero. La mayor cantidad de victorias para los hombres son las 8 veces de NEC y las 7 veces de Wacoal para las mujeres.

- Lugares
  - Bourbon Beans Dome (cancha dura/cubierta 5-7 canchas)
  - Cancha de tenis de la piscina internacional de Yokohama (tapete/5 canchas cubiertas)
  - Gimnasio Metropolitano de Tokio (colchonetas/4 superficies cubiertas)

- Formato

Una competición entre 2 individuales y 1 dobles. Apuntando al torneo final en la 1ra y 2da etapa (dos períodos) del sistema de 2 bloques. 16 equipos masculinos (8 equipos, 2 bloques) y 12 equipos femeninos (6 equipos, 2 bloques) participaron en un formato de todos contra todos (round robin). Los dos bloques se denominan "bloque rojo" y "bloque azul".

6 equipos masculinos y 4 equipos femeninos avanzarán al torneo final y competirán por el campeonato en formato eliminatorio.

El primer y segundo equipo inferior de cada bloque serán degradados al torneo nacional de tenis de equipos empresariales.

Para participar en la Liga de Japón, es necesario ganar las competencias regionales y de la prefectura contra equipos comerciales y avanzar al torneo nacional de tenis contra equipos comerciales.

En el equipo empresarial nacional, los mejores equipos ascenderán a la liga japonesa, incluidos los equipos degradados de la liga japonesa.

El equipo ganador recibirá un certificado, una bandera de campeonato y una copa de campeonato (todos rotarán) de la JTA. Además, se otorgarán premios individuales a un MVP masculino y femenino y al mejor jugador, y se seleccionarán hasta cuatro jugadores masculinos y femeninos por sus excelentes jugadores y espíritu de lucha. Además, también se selecciona el mejor debutante para cada hombre y mujer.

- El torneo de Tenis Interurbano de Japón

El Torneo de Tenis Interurbano de Japón (Zen Nihontotai Kou Tennis Taikai) es un torneo de tenis para adultos patrocinado por la Asociación de Tenis de Japón.

Celebrado por primera vez en 1977. Desde 1984, se llevará a cabo alrededor de julio como un torneo de ensayo para la competencia de tenis del Festival Nacional de Deportes en la sede del encuentro atlético nacional del próximo año (excepto en 1985).

Se formarán equipos por cada municipio, y los equipos que ganen las rondas preliminares en cada distrito avanzarán a la final.

Además del torneo principal, se realizará un torneo denominado "Consuelo" para los 16 equipos que perdieron la primera ronda.

- Torneo Nacional de Tenis Femenino

El Torneo de Tenis Femenino de Japón (Zenkoku - Taikai) es un torneo de tenis femenino que se lleva a cabo en el Centro de Tenis Showa no Mori en la ciudad de Akishima, Tokio, a principios de noviembre de cada año. El nombre oficial del torneo es Sony Life Cup National Ladies Tennis Tournament.

- Resumen

Organizador: Asociación de Tenis de Japón, Asahi Shimbun
Apoyo: Asociación Deportiva de Japón, periódico deportivo Nikkan, estaciones afiliadas a TV Asahi, asociaciones de tenis de la prefectura
Supervisión: Federación Femenina de Tenis de Japón, cada rama de la prefectura

Patrocinador: Sony Life Insurance

- Formato

Solo dobles femenino. Existen restricciones estrictas a la participación, como aquellos que han experimentado los campeonatos de todo Japón y los deportes nacionales y aquellos que han obtenido una clasificación alta en competencias anteriores no pueden participar.

Cada torneo de prefectura se llevará a cabo desde finales de agosto hasta principios de octubre, y cada grupo avanzará a las finales nacionales.

El torneo final nacional compite por el campeonato en formato eliminatorio.

- Campeonato Indoor de Tenis Shimazu

El Shimazu All Japan Indoor Tennis Championships (Shimazu Zennihon Shitsunai Tennis Senshuken Taikai) es un torneo de tenis que se celebra cada diciembre en el Shimazu Arena Kyoto (Kyoto City Gymnasium hasta 2013). Organizador: Asociación de Tenis de Japón, patrocinador especial: Shimazu Corporation.

Celebrado por primera vez en 1965 en el antiguo Gimnasio Metropolitano de Tokio. Como torneo de tenis en Japón, tiene la segunda historia más larga después del All Japan Tennis Championships, y desde 1997 también fue designado como ATP Challenger Tour El torneo femenino se llevará a cabo como el ITF World Tennis Tour.

Los mejores jugadores de tenis japoneses

1. Naomi Osaka (1997 -)

Con un HPI de 53,53, Naomi Osaka es la tenista japonesa más famosa.

Naomi Osaka (大坂なおみ, Ōsaka Naomi, nacida el 16 de octubre de 1997) es una tenista profesional japonesa. Ha sido clasificada como la número 1 del mundo en individuales por la Asociación de Tenis Femenino (WTA) y es la primera jugadora asiática en ocupar el primer puesto en individuales. Osaka es cuatro veces campeona de individuales de Grand Slam, con dos títulos del Abierto de Australia y dos del Abierto de Estados Unidos. Sus siete títulos en el WTA Tour también incluyen dos en el nivel Premier Mandatory. En el Abierto de EE. UU. de 2018 y el Abierto de Australia de 2019, Osaka ganó sus dos primeros títulos importantes en torneos consecutivos. Fue la primera mujer en ganar títulos consecutivos de majors individuales desde Serena Williams en 2015, y la primera en ganar sus dos primeros en majors consecutivos desde Jennifer Capriati en 2001.

Nacida en Japón de padre haitiano-estadounidense y madre japonesa, Osaka ha vivido y entrenado en los Estados Unidos desde los tres años. Saltó a la fama a los 16 años cuando derrotó a la ex campeona del US Open Samantha Stosur en su debut en el WTA Tour en el Stanford Classic 2014. Dos años más tarde, alcanzó su primera final de la WTA en el Pan Pacific Open 2016 en Tokio para ingresar al top 50 de la clasificación de la WTA. Osaka hizo su avance en el escalón superior del tenis femenino en 2018 cuando ganó su primer título de la WTA en el Abierto de Indian Wells. Más adelante en el año, derrotó a la 23 veces campeona de Grand Slam en singles Serena Williams en la final del US Open para convertirse en la primera jugadora japonesa en ganar un título de singles importante. A mediados de 2021, sufriendo depresión y otros problemas, Osaka se retiró del Abierto de Francia, abandonó Wimbledon y perdió temprano en el Abierto de EE. UU.

Cerró el resto de su temporada de tenis para concentrarse en la familia y la salud. De 2018 a 2021, Osaka ganó un título de singles importante en cuatro años consecutivos, y su racha terminó en 2022. Osaka es una de las atletas más comercializables del mundo, ya que ocupó el octavo lugar entre todos los atletas en ingresos por patrocinio en 2020. También fue la atleta femenina con mayores ingresos de todos los tiempos por ingresos anuales ese año.

Osaka ha obtenido un reconocimiento significativo como activista, ya que mostró su apoyo al movimiento Black Lives Matter junto con sus partidos. Fue nombrada una de las Deportistas del Año 2020 de Sports Illustrated por su activismo en gran parte como parte de su carrera por el campeonato del US Open, y también fue incluida en la lista anual de Time de las 100 personas más influyentes del mundo en 2019, 2020 y 2021.

Además, fue la deportista mundial Laureus del año 2021. En los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, se convirtió en la primera tenista en encender el pebetero olímpico durante la ceremonia de apertura. En la cancha, Osaka tiene un estilo de juego agresivo con un servicio poderoso que puede alcanzar los 201 kilómetros por hora.

2. Kei Nishikori (1989 -)

Con un HPI de 46,08, Kei Nishikori es el segundo tenista japonés más famoso.

Kei Nishikori (錦織圭, Nishikori Kei, nacido el 29 de diciembre de 1989) está inactivo. Es el segundo jugador japonés masculino clasificado entre los 5 primeros en individuales (después de Jiro Sato), y el único en hacerlo en la Era Abierta. También se convirtió en el primer hombre de Asia en clasificarse para las Finales de la ATP y llegó a las semifinales en 2014 y 2016. Además, Nishikori derrotó a Rafael Nadal para ganar la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Verano de 2016, lo que le dio a Japón su primera medalla olímpica de tenis en 1996.

3. Ichiya Kumagae (1890 - 1968)

Con un HPI de 44,26, Ichiya Kumagae es el tercer tenista japonés más famoso.

Ichiya "Ichy" Kumagae (熊谷一弥, Kumagai Ichiya, 10 de septiembre de 1890 - 16 de agosto de 1968) fue un tenista japonés y el primer medallista olímpico japonés.

4. Seiichiro Kashio (1892 - 1962)

Con un HPI de 42,46, Seiichiro Kashio es el cuarto tenista japonés más famoso.

Seiichiro Kashio (柏尾誠一郎, Kashio Seiichirō, 2 de enero de 1892 - 6 de septiembre de 1962) fue uno de los primeros medallistas olímpicos japoneses. Ganó el Abierto de Canadá al derrotar al jugador estadounidense Walter K. Wesbrook por 3–6, 6–3, 6–1, 11–9.

5. Kimiko Date (1970 -)

Con un HPI de 41,70, Kimiko Date es la quinta tenista japonesa más famosa.

Kimiko Date (伊達公子, Date Kimiko, nacida el 28 de septiembre de 1970). Alcanzó las semifinales del Abierto de Australia de 1994, el Abierto de Francia de 1995 y el Campeonato de Wimbledon de 1996, y ganó el Abierto de Japón cuatro veces, un récord. Alcanzó el ranking más alto de su carrera como No. 4 del mundo en 1995 y se retiró del tenis profesional en noviembre de 1996. Regresó al tenis casi 12 años después, anunciando un regreso inesperado en abril de 2008. Luego ganó su octavo título de la WTA en el 2009 Korea Open, convirtiéndose en la segunda jugadora de mayor edad en la era Open, después de Billie Jean King, en ganar un título individual en el WTA Tour. En 2013, ganó tres títulos del WTA Tour en dobles y en el US Open de 2014, con 43 años, alcanzó las semifinales de un torneo de dobles de Grand Slam por primera vez en su carrera.

6. Ai Sugiyama (1975 -)

Con un HPI de 39,05, Ai Sugiyama es el sexto tenista japonés más famoso.

Ai Sugiyama (杉山愛, Sugiyama Ai, nacido el 5 de julio de 1975). Alcanzó el ranking mundial No. 1 en dobles femeninos en el WTA Tour y tuvo un ranking de individuales, el más alto de su carrera, del No. 8 del mundo, logrado el 9 de febrero de 2004. En su carrera, ganó seis títulos individuales y 38 títulos de dobles, incluidos tres títulos de Grand Slam (uno con Julie Halard-Decugis y dos en pareja con Kim Clijsters) y un título de dobles mixtos de Grand Slam (en pareja con Mahesh Bhupathi). Sugiyama mantuvo el récord de todos los tiempos, tanto para jugadores masculinos como femeninos, por sus 62 apariciones consecutivas en el cuadro principal de Grand Slam, hasta que Roger Federer la superó en el Campeonato de Wimbledon de 2015.

7. Shingo Kunieda (1984 -)

Con un HPI de 34,33, Shingo Kunieda es el séptimo tenista japonés más famoso.

Shingo Kunieda (国枝慎吾, Kunieda Shingo, nacido el 21 de febrero de 1984) es un exjugador en silla de ruedas. Es el actual número 1 del mundo en singles. Con cuatro medallas de oro paralímpicas, 28 títulos individuales importantes, un récord histórico en individuales de cualquier disciplina de tenis, y 50 títulos importantes en general, Kunieda es considerado el mejor jugador masculino en silla de ruedas de todos los tiempos. Kunieda fue el campeón mundial de la ITF desde 2007 hasta 2010. También fue el No. 1 de fin de año en dobles en 2007. En 2007, 2009, 2010, 2014 y 2015, Kunieda ganó los tres majors de individuales que albergaron eventos de individuales en silla de ruedas (Wimbledon no lo hizo hasta 2016).

En 2007 y 2008, Kunieda también ganó tres de los cuatro eventos de la serie Masters. Kunieda es el único jugador que retuvo el título individual masculino en los Juegos Paralímpicos: obtuvo la medalla de oro en 2008, 2012 y 2021. Además, Kunieda ganó la medalla de oro en los dobles masculinos de 2004 y ha sido parte de dos victorias en la Copa Mundial por Equipos. Tiene 103 títulos de carrera en singles y dobles combinados, incluidos 50 majors. Kunieda tuvo una racha de tres años y 106 victorias consecutivas. La racha comenzó tras su derrota en el Masters de 2007 y terminó ante Stéphane Houdet en las semifinales del Masters de 2010. Desde finales de 2012 hasta principios de 2013, Kunieda tuvo una racha de 44 victorias.

Entre enero de 2014 y diciembre de 2015, Kunieda estuvo en otra racha ganadora de 77 partidos, terminando con Joachim Gérard en la fase de todos contra todos del torneo NEC Masters de 2015. Kunieda es una jugadora diestra cuya superficie favorita es la pista dura. Fue entrenado por Hiromichi Maruyama. Anunció su retiro en enero de 2023, y ha sido parte de dos victorias en la Copa Mundial de Equipos. Tiene 103 títulos de carrera en singles y dobles combinados, incluidos 50 majors. Kunieda tuvo una racha de tres años y 106 victorias consecutivas. La racha comenzó tras su derrota en el Masters de 2007 y terminó ante Stéphane Houdet en las semifinales del Masters de 2010. Desde finales de 2012 hasta principios de 2013, Kunieda tuvo una racha de 44 victorias. Entre enero de 2014 y diciembre de 2015, Kunieda estuvo en otra racha ganadora de 77 partidos, terminando con Joachim Gérard en la fase de todos contra todos del torneo NEC Masters de 2015. Kunieda es un jugador diestro cuya superficie favorita es la pista dura. Fue entrenado por Hiromichi Maruyama.

8. Shuko Aoyama (1987 -)

Con un HPI de 31,82, Shuko Aoyama es el octavo tenista japonés más famoso.

Shuko Aoyama (青山修子, Aoyama Shūko, nacida el 19 de diciembre de 1987) se especializa en dobles. Aoyama se convirtió en profesional después de graduarse de la Universidad de Waseda. Alcanzó el ranking de individuales más alto de su carrera en el No. 182 del mundo, el 9 de febrero de 2015, y el ranking de dobles en el No. 4 del mundo, el 28 de febrero de 2022. Juega predominantemente en dobles y ha ganado 17 títulos en el WTA Tour, habiendo tuvo sus apariciones de Grand Slam más exitosas en la final del

Abierto de Australia de 2023 y en Wimbledon, llegando a las semifinales en los torneos de 2013 y 2021. También ganó cuatro títulos individuales y 30 de dobles en el Circuito Femenino de la ITF.

9. Go Soeda (1984 -)

Con un HPI de 31,28, Go Soeda es el noveno tenista japonés más famoso.

Go Soeda (添田豪, Soeda Gō, nacido el 5 de septiembre de 1984). Comenzó a jugar tenis a la edad de cuatro años y se convirtió en profesional en abril de 2003. Ha ganado 18 títulos individuales en el ATP Challenger Tour y logró el ranking de individuales más alto de su carrera como el No. 47 del mundo el 23 de julio de 2012.

10. Misaki Doi (1991 -)

Con un HPI de 30,48, Misaki Doi es el décimo tenista japonés más famoso.

Misaki Doi (土居美咲, Doi Misaki, nacida el 29 de abril de 1991). Sus rankings WTA más altos son el No. 30 en individuales y el No. 77 en dobles. Doi alcanzó dos finales de dobles de Grand Slam junior: en Wimbledon en 2007 con Kurumi Nara, y en el Abierto de Australia en 2008, con Elena Bogdan (perdiendo ambas). Ha llegado a tres finales de torneos de la WTA (solo ganó una). Está dirigida por Muse Group, una agencia de marketing deportivo con sede en Tokio.

Golf

El golf (ゴルフ) es un deporte popular en Japón. Se puede encontrar una gran variedad de campos para golfistas de todos los presupuestos y niveles de habilidad en todas las regiones de Japón, con algunos de los mejores ubicados en áreas turísticas famosas como el Monte Fuji, la península de Izu, Karuizawa y Okinawa, donde ofrecen hermosos paisajes de montaña. El golf se puede jugar durante todo el año en Japón, excepto en las regiones nevadas donde los campos cierran en invierno.

En décadas pasadas, el golf era un deporte bastante caro y exclusivo en Japón. Sin embargo, en la actualidad, la gran mayoría de los campos están abiertos al público en general, y no es raro pagar entre 5.000 y 10.000 yenes por persona por una ronda de golf de 18 hoyos, incluido el almuerzo y el carrito de golf, especialmente los días de semana regulares. Los precios son algo más elevados los fines de semana, en temporada alta y cerca de las grandes ciudades. Los palos de alquiler y los caddies pueden estar disponibles por una tarifa adicional, aunque los caddies de habla inglesa son raros.

Jugar una ronda de golf en Japón suele ser un evento de todo el día con un descanso para almorzar de aproximadamente una hora entre la primera y la segunda mitad del campo. Jugar 18 hoyos sin descanso entre ellos solo es posible en campos seleccionados, excepto en Hokkaido y Okinawa, donde es la norma. Al final del día, los golfistas cansados se dirigen a la casa club para relajarse en su baño público. Por lo general, se proporcionan toallas, jabón y champú, por lo que no es necesario que traiga los suyos.

El mayor obstáculo para los visitantes extranjeros sin conocimientos de japonés es la dificultad de hacer reservas en los campos de golf, ya que solo hay unos pocos campos que permiten reservar fácilmente en inglés. Los visitantes extranjeros pueden intentar hacer reservas a través de un agente de viajes o el conserje de su hotel, hospedarse en un complejo hotelero con campo de golf o consultar los campos aptos para extranjeros que presentamos en nuestro blog Golf in Japan.

En japonés, existen dos sitios web que permiten hacer reservas en la mayoría de los campos de golf de Japón. Estos sitios web también ofrecen el popular servicio hitori-yoyaku que permite a los jugadores individuales reservar rondas con otros jugadores individuales en campos seleccionados. Sin el uso del sistema hitori-yoyaku, los jugadores individuales tendrán dificultades para hacer una reserva en la mayoría de los campos. Los grupos de dos golfistas son aceptados por un número cada vez mayor de campos, pero es posible que deban pagar un recargo en comparación con los grupos de tres o cuatro jugadores.

Reglas

Las reglas y la etiqueta para jugar al golf en Japón son similares a las de otros países. La mayoría de los campos imponen un código de vestimenta que requiere que los jugadores usen ropa de golf adecuada (por lo general, una camisa con cuello y pantalones o pantalones cortos/falda) mientras están en el campo. Algunos campos también pueden requerir que se usen chaquetas en la casa club, así que asegúrese de verificar con anticipación.

Además, las siguientes son algunas características comunes que probablemente se encuentren en los campos de golf japoneses:

Bandera amarilla: a menudo se coloca una bandera amarilla o un poste rayado en la calle a unas 230 yardas de los tees regulares cerca de donde caería un buen golpe de salida.

Tees OB (dos puntos amarillos en el mapa): para acelerar el juego en hoyos donde hay una buena posibilidad de que las bolas se jueguen fuera de los límites o dentro del agua desde el lugar de salida. Los tees de OB son marcadores de tees amarillos adicionales colocados más abajo en la calle desde donde los jugadores harían su siguiente golpe después de haber jugado su bola fuera de los límites o dentro del agua en su golpe inicial.

Apuestas de un penalti: otra regla local común son las apuestas con rayas negras y amarillas (línea amarilla en el mapa) que se utilizan para marcar un área fuera de los límites (línea roja). Se diferencian de los marcadores normales

de fuera de límites en que la penalización es de solo un golpe con su próximo tiro ejecutado desde donde su bola cruzó la línea de los marcadores.

Lugares para practicar

Además de la miríada de campos de golf, hay cientos de campos de práctica en todo el país para que practiquen los amantes del golf. Por lo general, grandes construcciones envueltas en una red verde alta, se pueden ver en casi cualquier lugar, incluso escondidos en el medio de las ciudades. En muchos casos, los campos tienen dos o incluso tres pisos de altura, y muchos cuentan con máquinas de salida automáticas que pueden lanzar una nueva bola cada pocos segundos. Los campos de práctica suelen cobrar alrededor de 10 yenes por pelota, aunque el precio puede variar según la ubicación, la temporada o la hora del día. Algunos ofrecen sesiones de práctica con bolas ilimitadas durante un tiempo determinado.

¿Te gustaría hacer golf con vista a la bahía de Tokio? La capital japonesa, en sus 2.118 km², tiene casi un centenar de puntos para que practiques tu swing.

- Akihabara Yodobashi, en un centro comercial

Ubicado en el último piso de la tienda por departamentos Yodobashi, este campo de prácticas semi-techado se caracteriza por la alta tecnología de sus instalaciones. Al mejor estilo Akihabara, cada lugar tiene una cámara para que puedas analizar tus movimientos.

Kandahanaoka, Chiyoda-ku, en la línea Yamanote, bajarse en Akihabara, el campo de prácticas está abierto 11 a.m.-10 p.m., Precios van entre 2.060 y 2.570 yenes, dependiendo de la hora

- Jumbo Golf Center, en una zona residencial

En el distrito residencial de Adachi al norte de Tokio hay un sitio donde puedes practicar al aire libre. Además del campo de prácticas, el centro cuenta con una tienda dedicada al golf y un restaurante donde puedes recuperar las fuerzas después del ejercicio.

9-26-1 Iriya, Adachi, a 15 minutos de Kawagushi (línea Keihin Tohoku) y Takeotsuka (línea Tobu Sky), abierto 24/7, precios entre 2.100 y 3.000 yenes por sesión

- World Porters, con vista a la bahía

Aquí puedes jugar al mini-golf y al mismo tiempo admirar la bahía de Yokohama. La gran vía y el distrito de negocios es un panorama que sólo se puede apreciar desde el World Porters. Este pequeño campo de 9 hoyos es ideal para adultos y niños.

2-2-1 Shinko, Naka Ward, desde la estación de Tokio, Ueno o Shinagawa, coger la línea Keihin-Tohoku a Yokohama, luego la Minato Mirai hasta la estación del mismo nombre. Abierto 10 a.m.-6 p.m.

- Tanakawa Tenis Golf Center, techado

Ejercitarse duro con el tenis y luego relajarse con el golf...esto es posible en este centro deportivo situado justo en frente de la estación de Shinagawa. Aquí tienen 14 puestos disponibles, pero hay que reservar con al menos dos semanas de antelación.

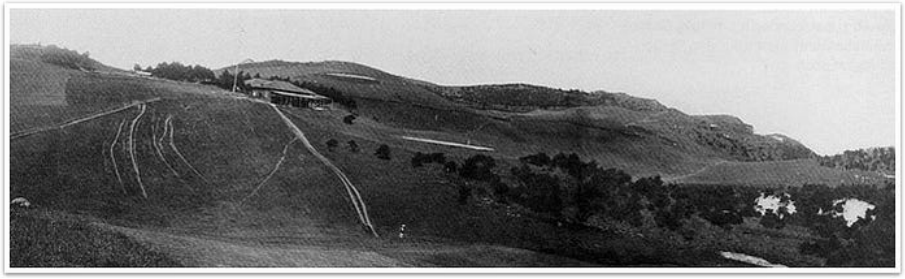
Tanakawa, Minato-ku, en la línea Yamanote, bajarse en Shinagawa. Abierto de 8 am a 10 pm, 800 yenes alquiler y luego 1.300 y 1.900 yenes por cada 25 minutos

Historia

En 1868, de la mano de la Restauración Meiji de 1868, y de la apertura de Japón al exterior, ávidos hombres de negocios, fueron a esas tierras en busca de hacer o ampliar sus fortunas.

Uno de estos hombres fue el británico Arthur Hesketh Groom, un empresario del té, que en 1898 decidió alquilar un terreno en el monte Rokko, y empezar a construir un pequeño campo de 4 hoyos para su uso personal y el de sus amigos, cosa que, tras 3 años de trabajo, finalmente se finalizaron.

Gracias al boca a boca el número de jugadores fue creciendo, lo que propició que se crearan más hoyos hasta que con la finalización de los 9 primeros en 1903 se creó oficialmente el primer club de golf en Japón, al que se le denominó Kobe Golf Club.



Campo original del Kobe Golf Club

Debido a la gran acogida que tuvo este nuevo club entre los expatriados, generalmente británicos, que echaban de menos este deporte, en 1904, el campo de Kobe se amplió hasta los 18 hoyos, además de inscribirse los 2 primeros socios de nacionalidad japonesa a un club de golf en Japón.

Uno de los problemas del campo era que, debido a la altitud, en invierno era prácticamente imposible jugar debido a la nieve, por lo que viendo la acogida que estaba teniendo el club, Hesketh Groom y uno de los socios del Kobe Golf Club, el también británico William John Robinson, mandaron construir un pequeño de campo de 6 hoyos en el distrito de Uozaki Yokoya, en la propia ciudad de Kobe, de esta manera podían jugar en invierno y a la vez expandir su sociedad.

Debido al anteriormente mencionado éxito entre la población británico en Japón, en 1906, otro grupo de británicos creó en la población de Negishi, a unos pocos kilómetros de Yokohama un nuevo club, cosa que generaría una rivalidad entre los clubes de Yokohama y el Kobe.

Esto propició que en 1907 se diera comienzo al primer torneo de golf a nivel nacional en Japón, aunque como dato para observar el reducido número de practicantes japoneses de este deporte, mencionar que no aparecería ningún jugador con esa nacionalidad hasta la edición de 1916, pese a que poco a poco, se iban instaurando clubes de golf en las proximidades de las principales ciudades japonesas.

Folleto que anunciaba la creación del primer club japonés con 36 hoyos

No obstante, poco a poco la cosa cambiaría con la llegada de la llegada de los hijos de la alta sociedad japonesa, ya que debido a que muchos estudiaban o hacían viajes a occidente, volvían a tierras niponas con ganas de seguir jugando a este deporte que habían practicado o visto practicar en aquellos lugares donde habían pasado esos últimos meses.

Esto generaría que gradualmente fuese calando más y más entre a la élite japonesa, ya que jugar representaba estatus social, principalmente debido al alto costo del equipamiento en aquel entonces que limitaba su juego solamente a los más pudientes.

El príncipe Hirohito practicando

Ya finales de los años 30, el interés por el golf disminuiría entre la sociedad japonesa debido al movimiento patriótico japones que propiciaba que de alguna manera las actividades occidentales no fueran bien vistas por según que sectores de la población japonesa, siendo la estocada a este deporte en Japón la llegada de la II Guerra Mundial, que hizo que los 23 campos de golf existentes fueran "desmantelados" y convertidos en terrenos de labranza o como terreno militar, ya fuese como zonas de entrenamiento, campos militares, depósitos, etc., con lo que el golf desaparecería de la escena en esas tierras hasta pasada la contienda.

Tras la derrota de Japón en la II Guerra Mundial, el ejército americano paso a hacerse cargo del terreno, lo que propició que poco a poco se fueran volviendo a poner en marcha los antiguos campos de golf como instalaciones deportivas para los soldados ahí destinados.

Con el inicio de la década de los años 50, los campos volvieron a manos privadas, lo que unido al florecimiento económico japonés, propició que los habitantes del país se fuesen interesando por este deporte, llegando a que en 1957 se organizase en tierras niponas la V edición de la Copa Canadá (la actual Copa del Mundo de Naciones) en la que 30 países se disputaron el trofeo, estando entre la lista de jugadores algunos de los mejores del mundo de aquella época como Sam Snead o Gary Player.

No obstante, la victoria final se la llevó de manera sorprende el combinado japonés formado por Torakichi Nakamura y Koichi Ono, con lo que gracias a ese resultado y a la cobertura de la prueba por parte de los medios del país, el golf se convirtió en un deporte de moda entre la creciente clase media-alta japonesa, lo que produjo un rápido

crecimiento del número de jugadores y de campos como se demuestra el hecho de que se pasase de 72 campos en 1956 a 195 en 1960, llegando cuatro años después a la cifra de 424 campos de golf en el territorio japonés.

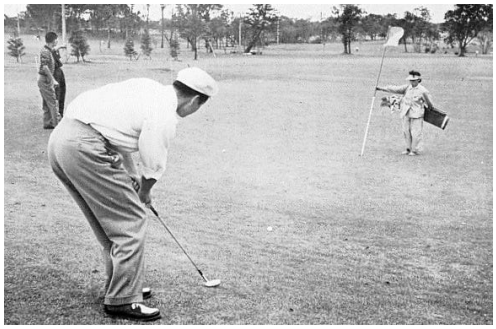
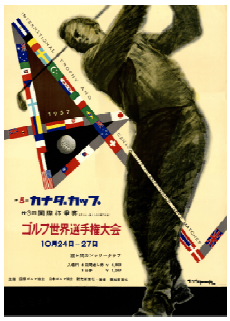


Foto: Libro “Prospect of Tokyo as the Japanese capital” de Seiji-Shimbun Sha

El crecimiento del número jugadores se fue ralentizando desde finales de los 60 hasta el inicio de la década de los 70, en el que dejó de ser un deporte minoritario para convertirse en un deporte de masas gracias a la cobertura televisiva de torneos de golf de todo el mundo y la proliferación de driving ranges en las grandes ciudades que permitían a los “salaryman” practicar su swing al salir del trabajo, algo importante, ya que gran número de acuerdos comerciales se cerraban en los campos de golf.

No obstante, la locura por el golf en Japón se desataría principalmente en la segunda mitad de los años 80 debido al éxito de los jugadores japoneses en el PGA Tour y, sobre todo, a la gran burbuja económica del país, que unió dinero rápido gracias a la especulación y la fuerza del Yen en el mercado de divisas junto a la cultura consumista de la sociedad japonesa.

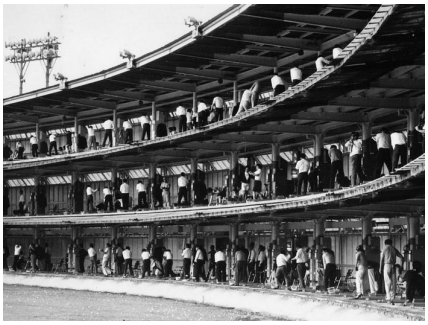


En este periodo se formarían grupos de inversión japoneses compraban clubes de golf por todo el mundo por cifras con un gran número de ceros como fue el campo de Pebble Beach, mientras que en la propia Japón, pese a una ley que se formuló en dicha década que permitía construir campos de golf en sitios anteriormente prohibidos, las estrechas restricciones geográficas de Japón seguían ahí, por lo que el golf se volvió más exclusivo a medida que se popularizó, haciendo que la demanda por jugar al golf generase que algunos clubes pidieran en ocasiones depósitos que superaban los de 500.000€ de la época solamente como aval (que podían ser recuperados 10 años después), eso si no estaba lleno su cupo de socios, ya que muchos clubes se generó la situación de que los socios de ese club podían especular con “su parte” gracias a la alta demanda.

Por otra parte, este boom generó que el mercado de material creció no sólo en variedad, sino en precio, ya que los fabricantes vieron un filón con las ganas de la clase alta de diferenciarse de los “salaryman” mediante el uso de materiales exclusivos, lo que permitió que la aparición de ediciones especiales para el mercado nipón con incrustaciones de oro, platino, etc., o bolsas de pieles exóticas.

A principios de los 90, la economía japonesa empezó a tambalearse “in crescendo” hasta que en 1995 estalló la burbuja japonesa de manera definitiva. Esto generó un efecto dominó, ya que al no haber dinero el golf pasó no a un

segundo, sino a un tercer plano, que propició el cierre de clubes y su reconversión en zonas de cultivo o áreas para la instalación de placas solares; además de tiendas y fabricantes debido al descenso de jugadores y del poder adquisitivo de los mismos.



Pese a que la explosión de la burbuja japonesa sucedió hace 23 años, y sobre 10 de la última gran crisis global, el golf en Japón no termina de acabar de recuperar los viejos números y al igual que está sucediendo en gran parte del mundo, el número de jugadores va decreciendo, como dato, desde el año 1990 hasta ahora, en Japón se ha producido un descenso de alrededor de un 40% de jugadores, así que aunque el mercado japonés sigue teniendo una tremenda importancia a nivel de ventas, lo que hace que los fabricantes sigan diseñando series de productos más adecuadas al gusto de aquellas tierras o fabricantes que se limiten al mercado local, el relevo generacional parece complicado ya que actualmente aproximadamente un 50% de los jugadores japoneses tiene de 60 años en adelante, no obstante se están apoyando una serie de medidas como descuentos especiales para jugadores menores de 20 años y una mayor permisividad en el vestuario, para de esta manera quitarse de alguna manera el estigma de deporte de mayores.

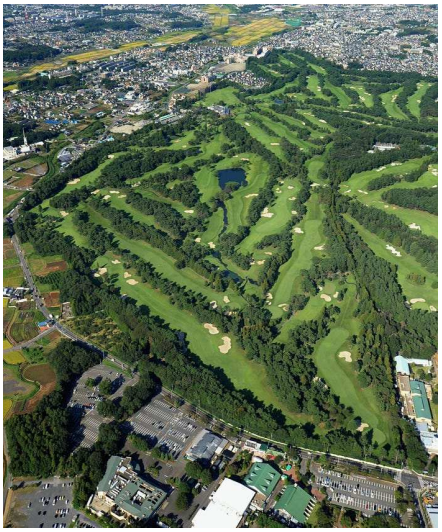


Imagen del campo donde se disputaría la disciplina de Golf en los J.J.O.O. de Tokio

A nivel político, se está estudiando la eliminación del denominado “impuesto del entretenimiento”, un impuesto que con anterioridad fue eliminado de otras formas de ocio, pero que no fue así en el golf por ser considerado como lujo empresarial, con lo que se podría reducir el precio medio de un green fee que actualmente ronda en Japón los 180 €, un precio elevado si tenemos en cuenta la necesidad de promocionar este deporte entre la juventud y que los jugadores con una edad superior a los 70 años no pagan dicha tasa.

Desde luego, los próximos Juegos Olímpicos de Tokio supondrán a buen seguro un impulso a este deporte en el país asiático y que de haber un buen resultado por parte del equipo japonés no sería descabellado que se incrementara de manera espectacular el número de practicantes y se pudiera recuperar de alguna manera los usuarios perdidos desde mediados de los 90.

Los mejores golfistas japoneses

1. Hideki Matsuyama

Matsuyama ganó el Campeonato Asiático Amateur de 2010, lo que le valió una invitación al Masters de Augusta de 2011. En su debut en torneos mayores con 21 años de edad, superó el corte y obtuvo la Copa de Plata al mejor amateur. La semana siguiente, resultó tercero en el Abierto de Japón.

El golfista fue medallista de oro en las pruebas individual y de equipos de la Universidad de 2011, triunfó nuevamente en el Campeonato Asiático Amateur, y ganó el Masters de Taiheiyo del tour japonés. Retornó al Masters de Augusta, donde superó el corte. En agosto de 2012 alcanzó el primer puesto en la clasificación mundial de amateurs.

Matsuyama se convirtió en profesional en abril de 2013 a los 21 años de edad. Ganó cuatro torneos en el tour japonés, destacándose el Casio World Open, y obtuvo el primer puesto en la lista de ganancias. Además, finalizó tercero en el Frys.com Open, sexto en el Abierto Británico y décimo en el Abierto de los Estados Unidos. A fin de año jugó la Copa de Presidentes con la selección internacional, obteniendo 1,5 puntos en cinco partidos.

El japonés obtuvo la tarjeta para disputar el PGA Tour estadounidense en 2014. Triunfó en el Memorial Tournament, resultó cuarto en el Abierto de Phoenix, décimo en el Colonial Invitational, y superó el corte en tres de los cuatro torneos mayores. Así, acabó 27º en la lista de ganancias. Ese mismo año ganó el Dunlop Phoenix del circuito japonés y finalizó décimo en el Abierto de Las Vegas.

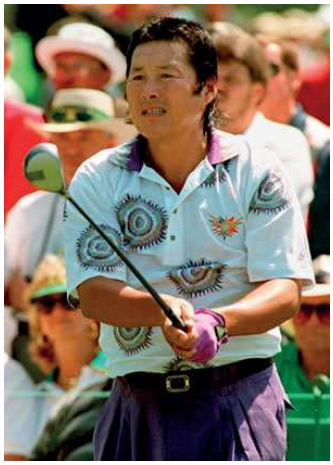
En 2015, Matsuyama finalizó segundo en el Abierto de Phoenix, tercero en el Torneo de Campeones, cuarto en el Abierto de Los Ángeles, quinto en el Masters de Augusta y el Memorial Tournament, séptimo en el Campeonato BMW, y 12º en el Tour Championship. Por tanto, culminó 15º en la lista de ganancias del PGA Tour. Luego jugó con la selección internacional en la Copa de Presidentes, obteniendo 2,5 puntos en cuatro partidos, finalizó segundo en el Dunlop Phoenix y quinto en el Clásico de Malasia.

El golfista triunfó en el Abierto de Phoenix de 2016, finalizó tercero en Greensboro, cuarto en el Campeonato de la PGA, quinto en el Tour Championship, sexto en el Arnold Palmer Invitational, y séptimo en el Masters de Augusta y The Players Championship, de modo que resultó noveno en la lista de ganancias del PGA Tour. A fin de año ganó el Abierto de Japón, el WGC-HSBC Champions, el Masters de Taiheiyo y el World Challenge, a la vez que finalizó segundo en el Clásico de Malasia, tras lo cual alcanzó la sexta posición en la clasificación mundial.

Matsuyama repitió victoria en el Abierto de Phoenix de 2017, y resultó segundo en el Torneo de Campeones. En junio finalizó segundo en el Abierto de los Estados Unidos, por lo que se colocó segundo en la clasificación mundial. En agosto triunfó en el WGC-Bridgestone Invitational y acabó quinto en el Campeonato de la PGA.

El 11 de abril de 2021, Matsuyama ganó el Masters de Augusta, entrando en la historia del golf como el primer japonés hombre en ganar un Masters. En octubre de 2021 gana el Zozo Championship, primer evento de la historia del PGA Tour disputado en Japón, y en enero de 2022 gana el Sony Open in Hawaii.

2. Masashi Ozaki



Ozaki a menudo se conoce como Jumbo Ozaki (ジャンボ尾崎 *Janbo Ozaki*) debido a su altura y longitud desde el tee. Apareció entre los diez primeros del Ranking Mundial Oficial de Golf durante casi 200 semanas entre 1989 y 1998. Es el jugador más exitoso de todos los tiempos en el Japan Golf Tour, habiendo liderado la lista de ganancias un récord de 12 veces y ganado 94 torneos, más de 40 más que el segundo mejor jugador. Ozaki fue incluido en el Salón de la fama del golf mundial en 2011.

Ozaki nació en el distrito de Kaifu, Tokushima. Fue lanzador/jardinero de béisbol profesional de 1965 a 1967 con los Nishitetsu Lions, pero se dedicó al golf profesional a la edad de 23 años y ganó el Campeonato de la PGA de Japón al año siguiente.

Ozaki lideró el Japan Golf Tour en ganancias en 1973–74, 1977, 1988–90, 1992 y 1994–98. Ozaki terminó octavo en The Masters en 1973 y terminó sexto en el US Open en 1989. Compitió en el Masters 19 veces. Jugó ocasionalmente en el PGA Tour de 1972 a 2000, en 96 torneos, aunque nunca más de nueve en un año. En estas salidas, su mejor resultado fue un T-4 en el Torneo Memorial de 1993. Ozaki jugó en el equipo internacional en la Copa Presidentes de 1996. Ozaki construyó "AON Age" con sus rivales Isao Aoki y Tsuneyuki "Tommy" Nakajima. Los hermanos de Ozaki Tateo "Jet" y Naomichi "Joe" también son golfistas profesionales y, al igual que Masashi, han tenido un gran éxito en el Japan Golf Tour con docenas de victorias entre ellos. Todavía en 2019, todavía jugaba ocasionalmente en el Japan Golf Tour.

3. Tommy Nakajima

Nakajima apareció entre los 5 primeros del Ranking Mundial Oficial de Golf y se ubicó entre los 10 primeros durante 85 semanas desde su debut en 1986 hasta 1987. Ocupó el quinto lugar en el Ranking Mundial de Golf de su predecesor McCormack.

En el Torneo de Maestros de 1978, Nakajima hizo un 13 en el hoyo 13 par 5. Después de conectar su cuarto tiro en Rae's Creek, Nakajima eligió jugar la pelota en lugar de dejarla caer. Lanzó la pelota hacia arriba y le cayó en el pie, provocando una penalización de dos golpes. Cuando le entregó el palo a su caddie, se le resbaló de la mano y cayó al arroyo, lo que provocó otra penalización de dos golpes. Hizo un chip sobre el green, volvió a hacer chip y colocó dos puts para obtener el puntaje más alto en un solo hoyo en la historia del torneo.

También en 1978, Nakajima estuvo en la contienda en The Open Championship en el tercer día en St. Andrews hasta que entró, y luego tuvo cuatro intentos de escapar, del búnker Road Hole en el 17 por un bogey quíntuple, que llevó a los tabloides británicos para bautizar ese búnker, por un tiempo, "las Arenas de Nakajima". El mejor resultado de Nakajima en un major fue tercero en el Campeonato de la PGA de 1988.

También aparecería en un partido épico en el Suntory World Match Play Championship de 1982 en Wentworth cuando perdió ante Sandy Lyle solo después de un desempate extendido.

4. Shingo Katayama

Compartió el liderazgo en el Campeonato de la PGA de 2001 después de 36 hoyos, y finalmente terminó T-4. También quedó en cuarto lugar en el Masters de 2009 gracias a un 68 en la ronda final, el mejor resultado de Augusta de un jugador japonés. Lideró al JGT en ganancias cinco veces y acumuló 31 victorias. Debido a sus distintivos sombreros, se le conocía como “Cowboy Shingo”.

5. Joe Ozaki

Ozaki nació en la prefectura de Tokushima, Japón. Se convirtió en profesional en 1977 y ganó 32 torneos en el Japan Golf Tour entre 1984 y 2005. Ocupa el cuarto lugar en la lista de más victorias en el Japan Golf Tour. Encabezó la lista de ganancias en 1991 y 1999. Es quinto en la lista de ganancias de su carrera (hasta 2014).

Ozaki jugó 185 veces en el PGA Tour de 1984 a 2001, principalmente de 1993 a 2001. Su mejor resultado fue un T-2 en el Buick Open de 1997. Su mejor resultado en un campeonato importante fue un T-25 en el US Open de 1993.

En 2005, quedó tercero en el Torneo clasificatorio del Champions Tour y comenzó a jugar en ese tour después de cumplir 50 años en mayo de 2006. Sus mejores resultados son una derrota en los playoffs en el Boeing Classic de 2007 y un T-2 en el Regions Charity de 2010.

Ozaki jugó en el Equipo Internacional en la Copa Presidentes de 1998.

El hermano mayor de Ozaki, Masashi "Jumbo" Ozaki, encabezó la lista de ganancias del Japan Golf Tour doce veces, y otro hermano, Tateo "Jet" Ozaki, también es golfista profesional.

6. Ryo Ishikawa

Ishikawa se convirtió en profesional en 2008 y ganó otro torneo del Japan Golf Tour, el mynavi ABC Championship. A finales de 2008, se había convertido en el jugador más joven en llegar al top 100 del Ranking Oficial Mundial de Golf.

Ishikawa jugó en torneos del PGA Tour por primera vez en 2009. Fue eliminado del Northern Trust Open, el Arnold Palmer Invitational y el Masters Tournament de 2009. Terminó 71º en el Transitions Championship.

El 28 de junio de 2009, Ishikawa ganó el Gateway to the Open Mizuno Open Yomiuri Classic en el Japan Golf Tour para clasificarse para el Open Championship de 2009, el primer gran evento al que se clasificó sin recibir una exención especial.

Con cuatro victorias en el Japan Golf Tour en 2009, en septiembre, Ishikawa se convirtió en el golfista más joven en llegar al top 50 de las clasificaciones oficiales mundiales de golf.

Ishikawa dominó el Japan Golf Tour durante gran parte de la temporada 2009 y ha sido el jugador japonés mejor clasificado en el ranking mundial. El 18 de octubre, empató en segundo lugar en el Abierto de Japón, perdiendo ante Ryuichi Oda en el segundo hoyo de un desempate. Terminó la temporada como líder de la lista de ganancias en el Japan Golf Tour con 183,52 millones de yenes.

En los premios Japan GTO, celebrados en diciembre de 2009, Ishikawa ganó 9 títulos. Además de la mayor fuente de dinero, fue nombrado MVP, mejor promedio de puntuación (69,93), mejor promedio de putt (1,724), mayor recorrido de birdie (4,42), etc.

El 2 de mayo de 2010, en la ronda final de The Crowns, disparó 58, 12 bajo par, para ganar el torneo por cinco golpes. El 58 fue el puntaje más bajo jamás registrado en un evento del Japan Golf Tour, eclipsando el 59 logrado en la primera ronda de 2003 Acom International por Masahiro Kuramoto, y el más bajo jamás registrado en cualquier gira de golf importante. Su ronda constaba de 12 birdies y seis pares. Sin embargo, debido a que el campo era un par 70 (frente a los campos de par 72 donde algunos jugadores tiraron 59), el récord no es el más bajo en relación con el par.

Ishikawa llamó la atención de los fanáticos del golf estadounidenses en el US Open de 2010. Con un traje rosa chicle brillante, jugó por debajo del par el primer día y quedó empatado en el segundo lugar después del segundo día antes de caer durante el fin de semana.

El 30 de marzo de 2011, Ishikawa anunció que donaría todas sus ganancias de la gira de 2011, más 100.000 de yenes adicionales por cada birdie que haga durante el año, a los esfuerzos de ayuda por el terremoto de Japón.

7. Shigeki Maruyama

Maruyama nació en Ichikawa, Chiba, Japón, cerca de Tokio. Asistió a la Universidad de Nihon y se convirtió en profesional en 1992. Es conocido por su sonrisa siempre presente en el campo de golf, lo que ha dado lugar a su apodo de "Asesino sonriente". Comenzó su carrera en el Japan Golf Tour, convirtiéndose rápidamente en uno de los principales jugadores de ese tour. Dos excelentes resultados en eventos del Campeonato Mundial de Golf en 1999 lo ayudaron a ganar la membresía del PGA Tour con sede en EE. UU. para la temporada 2000. Tiene tres victorias en el PGA Tour. Al final de la temporada 2008, anunció que regresaría a Japón después de no poder mantener todos los derechos de juego en el PGA Tour.

Maruyama fue miembro del Equipo Internacional en la Copa Presidentes en 1998 y 2000. Tuvo un récord de 5-0-0 de victorias, derrotas y empates en los partidos de 1998.

Ha figurado en el top 20 del Ranking Mundial Oficial de Golf.

El 5 de junio de 2000, disparó 58 en la primera ronda en Woodmont Country Club (South Course) en Rockville, Maryland, mientras se clasificaba para el US Open de 2000. Esta ronda empata el puntaje logrado por Jim Furyk en la ronda final del Travelers Championship en 2016.

8. Masahiro Kuramoto

Kuramoto ganó 30 torneos en el Japan Golf Tour, ocupando el quinto lugar en la lista de su carrera. Ocupa el séptimo lugar en la lista de ganancias de su carrera con ganancias de poco más de mil millones de yenes.

Kuramoto fue medallista en la escuela clasificatoria del PGA Tour de 1992 y tenía todos los derechos de juego en la gira de 1993. Jugó 65 veces en el PGA Tour de 1978 a 1997. Su mejor resultado fue empatar en el cuarto lugar en el Campeonato Abierto de 1982, que fue también su mejor resultado en un campeonato importante.

Baloncesto

El baloncesto es un deporte muy popular en Japón, tanto a nivel amateur como profesional. Las competencias de baloncesto en Japón están organizadas por la Asociación Japonesa de Baloncesto, y hay varias ligas profesionales y amateur en el país.

La liga profesional masculina de baloncesto en Japón se llama la B.League. Se estableció en 2016 y cuenta con 20 equipos en tres divisiones. La B.League ha atraído a jugadores internacionales y se ha convertido en una liga competitiva en Asia. La temporada de la B.League comienza en septiembre y termina en mayo.

Además de la B.League, también hay otras ligas de baloncesto en Japón, como la JBL (Japan Basketball League), que fue la liga profesional más antigua de Japón, y la JBL2, que es una liga de desarrollo para jugadores jóvenes.

En cuanto al baloncesto amateur, hay muchos equipos y torneos en todo Japón. Las escuelas y universidades tienen equipos de baloncesto y participan en competencias intercolegiales y de la liga. También hay torneos de baloncesto para adultos y torneos de baloncesto en silla de ruedas.

El estilo de juego en Japón es bastante rápido y atlético, y muchos jugadores son conocidos por su habilidad en el manejo de la pelota y la capacidad de hacer tiros precisos de larga distancia. Los equipos suelen centrarse en el juego en equipo y en la defensa, y el baloncesto en Japón se considera un deporte emocionante y divertido de ver y jugar.

Historia

El baloncesto llegó a Japón en la década de 1910, cuando los misioneros estadounidenses comenzaron a difundir el deporte en el país. Sin embargo, el baloncesto no se convirtió en un deporte popular hasta después de la Segunda Guerra Mundial, cuando las fuerzas de ocupación estadounidenses lo introdujeron en las escuelas y universidades japonesas.

En 1930, se formó la Asociación Japonesa de Baloncesto, y se celebró el primer campeonato nacional de baloncesto masculino. El equipo de la Universidad de Waseda ganó el torneo inaugural y se convirtió en el primer campeón nacional de baloncesto en Japón.

Foto del equipo de baloncesto Cardinals anterior a la Segunda Guerra Mundial

En los años siguientes, el baloncesto continuó creciendo en popularidad en Japón, y se establecieron ligas profesionales tanto para hombres como para mujeres. La liga masculina, conocida como la B.League, se formó en 2016 y ahora cuenta con 20 equipos en tres divisiones.

Japón también ha logrado cierto éxito en el baloncesto internacional. El equipo masculino de Japón participó en los Juegos Olímpicos de 1936, pero no volvió a clasificarse para el torneo hasta los Juegos Olímpicos de Tokio 1964. Desde entonces, han participado en varios torneos internacionales, incluidos los Juegos Olímpicos y la Copa del Mundo de la FIBA.

El equipo femenino de Japón también ha tenido éxito en el baloncesto internacional, ganando la medalla de plata en los Juegos Olímpicos de 1976 y la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de 1984. También han ganado varios campeonatos de la Copa Asiática Femenina y han participado en varios torneos internacionales.

En resumen, el baloncesto ha tenido una historia de crecimiento y éxito en Japón desde su introducción en el país hace más de un siglo. Ahora es uno de los deportes más populares y cuenta con ligas profesionales tanto para hombres como para mujeres, así como equipos nacionales exitosos en competencias internacionales.

Equipo de Komai (primera fila, segundo desde la izquierda) - El equipo de Straw Hat Pizza (alrededor de 1976)

La Asociación Japonesa de Baloncesto

La Asociación de Baloncesto de Japón (Nihon *basukettobōru kyōkai*, abreviado como JBA) es el organismo rector del baloncesto en Japón. Formada en 1930, tiene su sede en Tokio. La JBA es miembro de FIBA y FIBA Asia.

La federación es responsable del equipo nacional de baloncesto de Japón y del equipo nacional de baloncesto femenino de Japón y sus equipos menores de edad. También gestiona la B.League iniciada en octubre de 2016.

A partir de abril de 2021, su presidente ha sido Yuko Mitsuya.

La Asociación Japonesa de Baloncesto (Japan Basketball Association, JBA) fue fundada en 1930 con el objetivo de promover y desarrollar el baloncesto en Japón. En sus primeros años, la JBA se centró en organizar torneos y competencias a nivel nacional para equipos escolares y universitarios.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la JBA se reorganizó y amplió su alcance para incluir el baloncesto a nivel profesional. En 1950, se celebró el primer campeonato nacional de baloncesto masculino en Japón, organizado por la JBA.

En los años siguientes, la JBA continuó expandiéndose y trabajando para desarrollar el baloncesto en Japón. En 1957, la JBA se convirtió en miembro de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), lo que permitió a los equipos japoneses participar en competencias internacionales.

Antiguo logotipo de la Asociación Japonesa de Baloncesto JABBA

En 1965, la JBA organizó el primer campeonato de baloncesto femenino en Japón, y en 1970, se estableció la liga profesional masculina de baloncesto, conocida como la Japan Basketball League (JBL).

En 2005, la JBL se fusionó con otra liga profesional para formar la actual liga profesional masculina de baloncesto en Japón, la B.League. La JBA sigue siendo el órgano rector del baloncesto en Japón, y trabaja en estrecha colaboración con la B.League y otras ligas y organizaciones para desarrollar y promover el baloncesto en todo el país.

La Asociación Japonesa de Baloncesto ha sido un elemento clave en el desarrollo y la promoción del baloncesto en Japón desde su fundación en 1930. La JBA ha trabajado para expandir el alcance del baloncesto en Japón, establecer

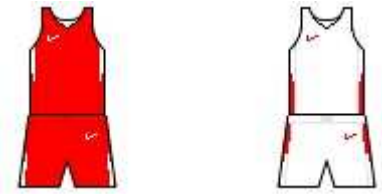
ligas profesionales y organizar competencias nacionales e internacionales. La JBA sigue siendo un factor importante en el baloncesto en Japón hoy en día.

Selecciones nacionales

- La selección Nacional Masculina de baloncesto de Japón

El equipo nacional de baloncesto de Japón es administrado por la Asociación de Baloncesto de Japón (JBA), (en japonés: *Nihon Basketobōru Kyōkai*). En 1936, miembro fundador de FIBA Asia, Japón tiene una de las tradiciones de baloncesto más largas de Asia.

Japón tiene uno de los equipos de baloncesto más exitosos de Asia. Ha ganado el Campeonato Asiático de Baloncesto dos veces y es la segunda nación líder en clasificación para el evento. El equipo se clasificó para los Juegos Olímpicos en 7 ocasiones y para la Copa del Mundo FIBA en seis ocasiones.



Equipación

- Historia

El equipo nacional de Japón tuvo su primer torneo internacional en los 3º Juegos del Lejano Oriente celebrados en Tokio en 1917, en los que Japón estuvo representado por el equipo de la YMCA de Kioto.

Más tarde, el equipo fue miembro fundador de la competencia de baloncesto de los Juegos Olímpicos de Berlín 1936.

Después de 1936, Japón de ahora en adelante participó casi todas las veces hasta 1976. El equipo de Japón era un habitual en los torneos mundiales. Tuvo su debut en el Campeonato Mundial FIBA en 1963. Fue el mejor equipo de Asia, ya que ganó el campeonato allí en 1965 y 1971.

En los Juegos Olímpicos de Verano de 1976, el japonés Shigeaki Abe realizó una notable actuación de 38 puntos y 10 asistencias contra Puerto Rico.

Desde el surgimiento de China, Japón decayó un poco y las apariciones en eventos mundiales se volvieron más escasas.

Como subcampeón en la Universidad de Fukuoka en 1995, *Team Nippon* (como también se les llama a los japoneses) tuvo una racha de éxitos y se clasificó para el Campeonato Mundial FIBA de 1998, su primera clasificación en más de 30 años. Dirigido por el croata Željko Pavličević, el equipo jugó bien pero no logró salir de la ronda primaria, donde perdió su batalla por el cuarto lugar contra el ex semifinalista Nueva Zelanda.

Takuya Kawamura atrajo el interés de los exploradores de todo el mundo

A fines de la década de 1990, Japón jugó contra una competencia más intensa de Medio Oriente. Combinado con muchas ausencias de jugadores del equipo, Team Nippon luchó para ganar medallas en los Campeonatos Asiáticos desde su medalla de plata en 1997. En el evento de 2008 en su país de origen (Tokushima), el equipo terminó en la octava posición y perdió la clasificación para ambos el Torneo Olímpico de Beijing y la clasificación al Campeonato

Mundial FIBA 2010. En el torneo FIBA Asia de 2009, el equipo cayó al puesto número 10, su peor desempeño. Esto se debió en parte al cambio de entrenador justo antes del torneo.

Eclipsado por los inconvenientes de las competiciones internacionales, Japón trajo varios de los jugadores de baloncesto de élite de Asia que compitieron en la NBA y en Europa. Estos jugadores incluyeron a Yuta Tabuse, JR Sakuragi, Takuya Kawamura, Takumi Ishizaki y otros. Sin embargo, rara vez jugaron para la selección nacional, lo que provocó que el equipo de Japón se quedara atrás de la competencia de élite de Asia de Irán, Corea del Sur, Filipinas y China.

Para mejorar los resultados, el entrenador estadounidense Thomas Wisman asumió la dirección del equipo en 2010 e hizo algunas mejoras considerables. Wisman acaba de terminar un año fenomenal en la Liga Japonesa de Baloncesto (JBL), donde llevó al Tochigi Brex a su primer y único título nacional. En la Copa FIBA Asia Stankovic en 2010, el equipo Nippon fue derrotado por el anfitrión Líbano, pero superó las expectativas al terminar en segundo lugar. En el Campeonato FIBA Asia 2011, se perdió el objetivo indicado de la Final Four cuando el equipo alcanzó la séptima posición de 15. El equipo logró derrotar al finalista Jordan, pero luego perdió ante Corea del Sur en la primera ronda de playoffs y fue derrotado.

Kosuke Takeuchi había sido la cara de la selección durante muchos años

En marzo de 2012, la Asociación de Japón despidió a Wissmann y la leyenda del entrenador del país, Kimikazu Suzuki, tomó las riendas del equipo. Suzuki, al mismo tiempo que entrenaba a los Aisin SeaHorses Mikawa, tuvo un éxito inicial cuando el equipo Nippon terminó subcampeón en la próxima Copa Asiática FIBA que se llevó a cabo en Tokio en septiembre de 2012. Con el objetivo de adquirir una plaza en la Copa Mundial FIBA 2014, el equipo terminó la Copa FIBA 2013 Campeonato FIBA Asia en la novena posición donde perdió sus últimos tres juegos.

En 2014, Yuta Tabuse y varios de los mejores jugadores de Japón regresaron a la selección nacional y ayudaron a lograr su mejor resultado en casi 20 años.

Japón será coanfitrión de la Copa del Mundo de Baloncesto FIBA 2023 junto con Filipinas e Indonesia.

- Record competitivo

<u>Juegos Olímpicos</u>

Año	Posición	Torneo	Anfitrión
1936	9	1936 Olimpiadas de Verano	Berlín
1956	10	1956 Olimpiadas de Verano	Melbourne
1960	15	1960 Olimpiadas de Verano	Roma
1964	10	1964 Olimpiadas de Verano	Tokyo
1972	14	1972 Olimpiadas de Verano	Munich
1976	11	1976 Olimpiadas de Verano	Montreal
2020	11	2020 Olimpiadas de Verano	Tokyo
2024	-	2024 Olimpiadas de Verano	París

La Copa Mundial de la FIBA

La Copa del Mundo de Baloncesto FIBA, también conocida como Copa del Mundo de Baloncesto FIBA o simplemente Copa del Mundo FIBA, entre 1950 y 2010 conocida como Campeonato Mundial FIBA, es una competición internacional de baloncesto disputada por las selecciones nacionales absolutas masculinas de miembros de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), el organismo rector mundial del deporte. Es considerado el evento insignia de FIBA.

La estructura del torneo es similar, pero no idéntica, a la de la Copa Mundial de la FIFA; ambas competiciones internacionales se jugaron en el mismo año desde 1970 hasta 2014. También se lleva a cabo cada cuatro años un evento paralelo para equipos femeninos, ahora conocido como la Copa Mundial de Baloncesto Femenino FIBA. Desde 1986 hasta 2014, los campeonatos masculino y femenino se llevaron a cabo el mismo año, aunque en diferentes países. El formato actual del torneo involucra a 32 equipos compitiendo por el título en sedes dentro de la nación anfitriona. El equipo ganador recibe el Trofeo Naismith, otorgado por primera vez en 1967. Los actuales campeones son España, que derrotó a Argentina en la final del torneo de 2019.

Después de los campeonatos FIBA de 2014 para hombres y mujeres, la Copa Mundial masculina se programó en un nuevo ciclo de cuatro años para evitar conflictos con la Copa Mundial de la FIFA. La Copa del Mundo masculina se celebró en 2019, al año siguiente de la Copa Mundial de la FIFA. El campeonato femenino, que cambió su nombre de "Campeonato Mundial FIBA Femenino" a "Copa Mundial Femenina de Baloncesto FIBA", después de su edición de 2014, se mantendrá en el ciclo anterior de cuatro años, con campeonatos en el mismo año que la Copa Mundial de la FIFA.

El Campeonato Mundial FIBA de 1994, que se llevó a cabo en Canadá, fue el primer torneo de la Copa Mundial FIBA en el que se permitió participar a los jugadores de la NBA de EE. UU. actualmente activos, que también habían jugado en un juego oficial de la temporada regular de la NBA. Todos los torneos del Campeonato Mundial/Copa del Mundo FIBA desde entonces se consideran torneos de nivel totalmente profesional.

Competiciones de Japón				
Año	**Posición**	**Pld**	**W**	**L**
1950–1959	*No clasificó*			
1963	Ronda Preliminar	3	1	2
1967	Ronda clasificatoria	8	2	6
1970–1994	*No clasificó*			
1998	Ronda clasificatoria	5	1	4
2002	*No clasificó*			
2006	Ronda Preliminar	5	1	4
2010	*No clasificó*			
2014				
2019	Ronda Preliminar	5	0	5
2023	*Clasificó como co-anfitrión*			
Total		**26**	**5**	**21**

La Copa FIBA de Asia

La Copa FIBA Asia (anteriormente Campeonato FIBA Asia y Campeonato ABC) es un torneo internacional de baloncesto que se lleva a cabo cada cuatro años entre las selecciones masculinas de Asia y Oceanía.

Hasta la edición de 2015, el torneo se llevó a cabo cada dos años y también fue un torneo clasificatorio para la Copa del Mundo FIBA y el torneo olímpico de baloncesto. Sin embargo, desde 2017, el torneo pasó a llamarse Copa FIBA Asia y ahora incluye equipos de FIBA Oceanía. Además, fue el primero en jugarse en un nuevo ciclo de cuatro años y ya no forma parte del proceso de clasificación para la Copa del Mundo o los Juegos Olímpicos.

Año	Posición	Pld	W	L
1960	3ªplaza	9	5	4
1963	*No entró*			
1965	Campeones	9	8	1
1967	3ª plaza	9	7	2
1969	Subcampeones	8	7	1
1971	Campeones	8	8	0
1973	4ºplaza	10	6	4
1975	Subcampeones	8	7	1
1977	3ª plaza	9	7	2
1979	Subcampeones	8	7	1
1981	3ª plaza	7	5	2
1983	Subcampeones	7	5	2
1985	5ºplaza	6	5	1
1987	3ª plaza	8	6	2
1989	4ºplaza	7	4	3
1991	3ª plaza	8	5	3
1993	7ºplaza	6	3	3
1995	3ª plaza	9	7	2
1997	Subcampeones	7	4	3
1999	5ºplaza	7	5	2
2001	6ºplaza	6	2	4
2003	6ºplaza	7	3	4
2005	5ºplaza	8	5	3
2007	8ºplaza	8	4	4
2009	10ºplaza	8	3	5
2011	7ºplaza	9	5	4
2013	9ºplaza	7	3	4
2015	4ºplaza	9	5	4
2017	9ºplaza	4	2	2
2022	7ºplaza	5	3	2
Total	**29/30**	**221**	**146**	**75**

Juegos Asiáticos

- 1951: 2
- 1954: 3
- 1958: 3
- 1962: 2
- 1966: 4º
- 1970: 3
- 1974: 7º

- 1978: 4º
- 1982: 3
- 1986: 6º
- 1990: 4º
- 1994: 3
- 1998: 10º
- 2002: 6º
- 2006: 6º
- 2010: 4º
- 2014: 3
- 2018: 7º

Juegos Asiáticos del Este

- 1993: 5º
- 1997: 5º
- 2001: 3
- 2005: 2
- 2009: 3
- 2013: 4º

Selección Sub-17 y Sub-19

La selección japonesa de baloncesto sub-17 representa a Japón en las competiciones internacionales de baloncesto. Es administrado por la Asociación Japonesa de Baloncesto. Representa al país en competencias internacionales de baloncesto sub-17 y sub-16 (menores de 17 años y menores de 16 años).

Un miembro destacado había sido Rui Hachimura.

Año	Pos.	pld	W	L
2010	*no calificó*			
2012				
2014	14	7	1	6
2016	*no calificó*			
2018				
2022	14	7	1	6
2024	*Por determinar*			
2026				
Total	2/7	14	2	12

La selección japonesa de baloncesto sub-18 y sub-19 representa a Japón en competiciones internacionales de baloncesto. Es administrado por la Asociación Japonesa de Baloncesto. Representa al país en competencias internacionales de baloncesto sub-19 y sub-18 (menores de 19 y menores de 18 años).

En la Copa Mundial FIBA Sub-19 de 2017, Japón finalizó décimo, por delante de todos los competidores de FIBA Oceanía, FIBA Asia y FIBA África.

Miembros prominentes fueron Rui Hachimura y también Kai Toews e Isaiah Murphy. Murphy jugó con su nombre japonés *Shinsaku Enomoto*.

El equipo Nacional masculino de 3x3

El equipo nacional masculino de 3x3 de Japón representa a Japón en competiciones internacionales de baloncesto 3x3 (3 contra 3). Está regido por la Asociación Japonesa de Baloncesto (JBA). En japonés: 日本バスケットボール協会.

Representa al país en competencias internacionales de baloncesto 3x3 (3 contra 3).

A fines de 2019, el entrenador en jefe ha sido Torsten Loibl.

Juegos Olímpicos

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2020 Tokyo	6º	8	2	6	Brown, Ochiai, Tominaga, Yasuoka
Total	**1/1**	**8**	**2**	**6**	

Copa Mundial

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2012 Grecia	*No clasificó*				
2014 Rusia	20º	5	1	4	Nomoto, Ochai, Suzuki, Takaku
2016 China	11º	4	2	2	Komatsu, Kawachi, Ochiai, Suzuki
2017 Francia	*No clasificó*				
2018 Filipinas	14º	4	1	3	Komatsu, Noro, Ochiai, Suzuki
2019 Países Bajos	14º	4	2	2	Kobayashi, Komatsu, Ochiai, Yasuoka
2022 Bélgica	19º	4	0	4	Fujitaka, Ochiai, Sadohara, Yasuoka
2023 Austria	*Clasificado*				
Total	**6/8**	**21**	**6**	**15**	

Copa de Asia

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2013 Doha		3	1	2	Aoki, S.Hasegawa, T.Hasegawa, Ikeda
2017 Ulaanbaatar	8º	3	1	2	Hilke, Komatsu, Ochiai, Kawachi
2018 Shenzhen	3º	5	3	2	Komatsu, Noro, Ochiai, Suzuki
2019 Changsha	7º	3	1	2	Fujitaka, Kobayashi, Sugiura, Yasuoka

Juegos Asiáticos

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2018	5º	6	5	1	Sugimoto, Matsuwaki, Miyakoshi, Arakawa

El equipo Nacional Masculino de silla de ruedas

El Equipo Nacional Masculino de Baloncesto en Silla de Ruedas de Japón es el equipo de baloncesto en silla de ruedas que representa a Japón en las competiciones internacionales masculinas como parte de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas.

Campeonato Mundial de Baloncesto en Silla de Ruedas

Año	Posición	W	L
1994	11		
1998	9		
2002	8		
2006	7		
2010	10	2	5
2014	9	3	4
2018	9	3	2

Juegos Paralímpicos de Verano

Año	Posición	W	L
1992	9		
1996	8		
2000	9		
2004	8	2	5
2008	7	3	5
2012	9	2	4
2016	9	2	4
2021	2	6	2

- La Selección femenina de baloncesto de Japón

El equipo nacional de baloncesto femenino de Japón está administrado por la Asociación de Baloncesto de Japón.

En los Juegos Olímpicos de Verano de 2020, Japón ganó la medalla de plata, la primera medalla olímpica de baloncesto de la nación (para hombres o mujeres) y se convirtió en el primer equipo asiático en alcanzar el podio en baloncesto femenino desde China en 1992. Los japoneses, que fueron entrenados por Tom Hovasse, se destacaron en una victoria por 87–71 sobre Francia en las semifinales antes de quedarse cortos por 75–90 contra Estados Unidos. Rui Machida de Japón estableció un récord olímpico con 18 asistencias contra Francia.

A partir de 2019, Japón ha sido el actual campeón de la región de Asia y Oceanía.

- Récord competitivo

Copa del Mundo FIBA

- 1964 – 9º lugar
- 1967 – 5º lugar
- 1971 – 5º lugar
- 1975 – 2º lugar
- 1979 – 6º lugar
- 2010 – 10º lugar
- 2014 – 14º lugar
- 2018 – 9° lugar
- 2022 – 9° lugar

Juegos Olímpicos

- 1976 – 5º lugar
- 1996 – 7º lugar
- 2004 – 10° lugar
- 2016 – 8º lugar
- 2020 – 2º lugar

Copa de Asia Femenina FIBA

- Oro: (1970, 2013, 2015, 2017, 2019, 2021)
- Plata: (1965, 1968, 1974, 1997, 1999, 2001, 2004)
- Bronce: (1976, 1978, 1980, 1982, 1984, 1990, 1992, 1994, 1995, 2007, 2009, 2011)

Juegos Asiáticos

- Oro: (1974, 1998)
- Plata: (1994)
- Bronce: (1978, 1982, 1986, 2006, 2010, 2014, 2018)

La Selección Sub-17 y Sub-19

El equipo nacional de baloncesto femenino sub-16 y sub-17 de Japón es el equipo nacional de baloncesto de Japón y es administrado por la Asociación de Baloncesto de Japón.

Representa al país en competencias internacionales de baloncesto femenino sub-16 y sub-17 (menores de 16 y menores de 17 años).

En el Campeonato Asiático Femenino Sub-16 FIBA 2017 en India, Japón terminó en segundo lugar solo detrás de Australia, que Japón perdió por 1 punto.

Año	Pos.	pld	W	L
2010	5	8	4	4
2012	4	8	5	3
2014	7	7	4	3
2016	9	6	4	2
2018	7	7	4	3
2022	8	7	2	5
2024	*Por determinar*			
2026				
Total	7/7	43	23	20

El equipo nacional de baloncesto femenino sub-18 y sub-19 de Japón es el equipo nacional de baloncesto de Japón y está gobernado por la Asociación de Baloncesto de Japón.

Representa al país en competencias internacionales de baloncesto femenino sub-19 y sub-18 (menores de 19 y menores de 18 años).

En la Copa del Mundo de Baloncesto Femenino Sub-19 FIBA 2019, Japón terminó octavo de 16 en general. El equipo mostró algunas actuaciones sólidas, incluido su partido contra el eventual medallista de bronce España, donde Japón ganó dos de los cuatro cuartos.

El equipo Nacional femenino de 3x3

El equipo nacional femenino de 3x3 de Japón es un equipo nacional de baloncesto de 3x3 de Japón, administrado por la Asociación de Baloncesto de Japón.

Representa al país en competencias internacionales de baloncesto femenino 3x3 (3 contra 3).

A fines de 2019, el entrenador en jefe era Torsten Loibl.

Juegos Olímpicos

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2020 Tokyo	5º	8	5	3	Mawuli, Nishioka, Shinozaki, Yamamoto
Total	**1/1**	**8**	**5**	**3**	

Copa Mundial

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2016 China	19º	4	0	4	Higano, Kawahara, Mori, Yoshitake
2017 France	13º	4	1	3	Tachikawa, Hanada, Iizuka, Yano
2019 Netherlands	13º	4	1	3	Iju, Miyashita, Mawuli, Kuribayashi
2022 Belgium	13º	4	2	2	Mawuli, Nagata, Nakada, Yamamoto
2023 Vienna	*Clasificado*				
Total	**5/8**	**16**	**4**	**12**	

Copa de Asia

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2018 Shenzhen	4º				Ishikawa, Maeda, Nagi, Tachikawa
2019 Changsha	3º	4	3	1	Iju, Miyashita, Nishioka, Shinozaki

Juegos Asiáticos

Año	Posición	Pld	W	L	Jugadores
2018	2º	6	5	1	Mawuli, Miyashita, Okuyama, Konno

El equipo Nacional femenino de silla de ruedas

El Equipo Nacional Femenino de Baloncesto en Silla de Ruedas de Japón es el equipo de baloncesto en silla de ruedas que representa a Japón en las competiciones internacionales para mujeres como parte de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas.

Campeonato Mundial de Baloncesto en Silla de Ruedas

Año	Posición	W	L
1994	7º		
1998	4º		
2002	4º		
2006	6º		
2010	7º	2	3
2014	9º	1	4

Juegos Paralímpicos de Verano

Año	Posición	W	L
1984	Bronce		
1988	5º		
1992	6º		
1996	5º	3	2
2000	Bronce	3	2
2004	5º	3	3
2008	4º	5	2
2012	*no calificó*		

Sistema de Liga Japonesa de baloncesto

El sistema de la liga japonesa de baloncesto, o la pirámide de la liga japonesa de baloncesto, es una serie de competiciones interconectadas para clubes profesionales de baloncesto en el país de Japón. El sistema tiene un formato jerárquico con un sistema de ascensos y descensos entre competencias en diferentes niveles.

- Hombres

Nivel	Liga(s)/División(es)
I	Liga B1 *18 clubes* ↓ *2 puestos de descenso + 1 puesto de playoffs de descenso*
II	Liga B2 *18 clubes* ↑ *2 lugares de promoción + 8 lugares de promoción de playoffs* ↓ *1 puestos de descenso*
III	Liga B3 *12 clubes* ↑ *1 lugares de promoción* sin descenso
IV	Federación de Baloncesto de la Sociedad Japonesa
V	Federación de baloncesto universitario de Japón
VI	Federación de Mini Baloncesto de Japón

- Mujeres

Nivel	Liga(s)/División(es)
I	Liga Femenina de Baloncesto de Japón *12 clubes* *sin descenso*
II	Federación de Baloncesto de la Sociedad Japonesa
III	Federación de Baloncesto Universitario de Japón
IV	Federación de Mini Baloncesto de Japón

Los mejores jugadores japoneses de baloncesto

1. Kenichi Sako

Kenichi Sako (Kenichi Sako, 17 de julio de 1970). En el perfil oficial de su carrera activa, era del distrito de Totsuka, ciudad de Yokohama, prefectura de Kanagawa.

Cuando estaba en Yokohama Municipal Kumizawa Junior High School, ganó el torneo nacional de baloncesto de escuelas secundarias junior preliminares de Kanagawa dos años seguidos y participó en el torneo de Kanto. La escuela secundaria fue a Hokuriku High School, una poderosa escuela secundaria, y en 1988, en el tercer año de la escuela secundaria, ganó el Campeonato Inter-High con Kiyofumi Shioya, Shinya Takayanagi y Tomoya Higashino, y fue llamado "Jugador No. 1 de la escuela secundaria". En 1988, fue seleccionado para los campeonatos juveniles de todo Japón y quedó cuarto en los campeonatos juveniles asiáticos.

Después de eso, ingresó a la Facultad de Derecho de la Universidad de Chuo, y en 1991, fue seleccionado por primera vez en All Japan durante su tercer año en la universidad, y quedó tercero en el Campeonato Asiático de Kobe.

En 1993, se unió a Isuzu Motors y se unió al club de baloncesto masculino de la compañía "Giga Cats" (el apodo del equipo en el momento de unirse era "Lynx"). Incluyendo la victoria de All-Japan en la primera temporada, ha ganado 7 campeonatos All-Japan y 7 JBL, y ha ganado numerosos títulos individuales.

As All Japan, En 1995 subcampeón de la Universidad. En 1998, participó en los Campeonatos del Mundo por primera vez en 31 años.

En 2002, debido a la abolición de Giga Cats, se transfirió a Aisin Seahorse y al mismo tiempo declaró una conversión a jugador profesional. También estableció una empresa de gestión deportiva, ZON Co., Ltd. Incluso después de la transferencia, contribuyó a la adquisición del título del equipo. El manga "Five", en el que se dibujó su historia, también se publicó por entregas en una revista de manga.

En 2005, a la edad de 35 años, se rompió el tendón de Aquiles izquierdo antes de la final de JBL, donde ganó tres títulos JBL consecutivos. Con el objetivo de volver al servicio activo, continuó la rehabilitación y regresó de la primera ronda de la siguiente temporada 2006-07.

En 2006, fue seleccionado como candidato para los Campeonatos del Mundo, pero declinó. Regresó a la selección nacional en los Juegos Asiáticos del mismo año. En 2007 se desempeñó como capitán en el Campeonato Asiático.

En enero de 2008, ZON Co., Ltd. se reorganizó en ZON Co., Ltd. Además del trabajo de gestión, también participa en la planificación y producción de videos.

El 25 de marzo de 2011 anunció su retiro por lesión.

2. Rui Hachimura

Rui Hachimura (八村塁 *Hachimura Rui*) (Toyama, Japón, 8 de febrero de 1998) es de ascendencia beninesa-japonesa que pertenece a la plantilla de Los Angeles Lakers de la NBA, ha sido internacional con la selección de baloncesto de Japón. Con una altura de 2,03 metros, desempeña las posiciones de alero y ala-pívot.

Fue elegido en la novena posición del Draft de la NBA de 2019 por Washington Wizards. Al término de la temporada fue elegido en el segundo mejor quinteto de rookies.

Al inicio de su tercera temporada en Washington, Rui se ausentó varios encuentros por 'razones personales', y estuvo entrenado de forma individual, fuera del círculo del equipo. Tras volver a los entrenamientos, su primer partido oficial esa temporada se produjo el 9 de enero de 2022 ante Orlando Magic, tras perderse 39 encuentros.

El 23 de enero de 2023 fue traspasado a Los Angeles Lakers a cambio de Kendrick Nunn y tres futuras segundas rondas.

Hachimura representa internacionalmente a Japón. En el Campeonato FIBA Asia Sub-16 de 2013 en Irán, promedió 22.8 puntos, 12.6 rebotes y 2.8 bloqueos en ocho partidos, guiando a su equipo a un tercer puesto. En abril de 2014, jugó el Albert-Schweitzer-Tournament en Alemania con la selección nacional sub-18 de Japón, terminando en el último lugar.

Japón terminó el 14 ° Campeonato Mundial FIBA Sub-17 2014 de los 16 equipos que compitieron, con Hachimura siendo máximo anotador del torneo de 22.6 puntos por juego, mientras que obtuvo 6.6 rebotes y 1.7 tapones durante la competición. Durante el torneo, logró 25 puntos frente al equipo de Estados Unidos que ganó el título; ese equipo incluía cuatro jugadores que fueron elegidos en el draft de la NBA 2017, Jayson Tatum, Josh Jackson, Caleb Swanigan e Ivan Rabb, además de otras futuras estrellas universitarias como Diamond Stone y Malik Newman.

3. Michael Takahashi

Michael Takahashi (高橋マイケル, *Takahashi Michael*, antes Michael Dorsey; nacido el 5 de septiembre de 1974), a veces llamado Maikeru Takahashi, nacido en Japón que fue considerado entre mediados de la década de 1990 y principios de la de 2000 como uno de los mejores jugadores en Asia, un prolífico anotador y reboteador, dominando a la oposición a través de su atletismo y técnica.

Después de jugar en la universidad para Cal State Northridge, se mudó a Japón después de jugar allí en la Universidad. A su llegada adoptó el apellido de su madre, Takahashi, para integrarse.

Takahashi se unió a Isuzu Motors de la Japan Basketball League para la temporada 1995-1996 y rápidamente se estableció en el baloncesto japonés, ganando el título de la liga y siendo galardonado como el novato del año y el primero de muchos All-Star designados. A partir de entonces sería un elemento vital del equipo que ganó todos los títulos menos dos hasta que se retiró de la liga por dificultades económicas en 2002.

Takahashi luego repetiría ese éxito en Toyota Alvark, donde ganó el título otras tres veces antes de unirse a su equipo actual, los Aisin Seahorses. Ganó su noveno campeonato en su primer año con los caballitos de mar de Aisin.

Takahashi se convirtió en un pilar de la selección japonesa a partir del Campeonato Asiático de 1995, donde ayudó al equipo a ganar una medalla de bronce. Les iría mejor en la próxima edición perdiendo la final ante Corea del Sur, lo que los clasificó para el Campeonato Mundial FIBA por primera vez en 31 años.

En el torneo de Atenas de 1998 fueron eliminados en la fase de grupos, perdiendo todos sus partidos, aunque Takahashi terminó como el mejor anotador de su equipo con 16,4 puntos por partido. Después de jugar en el Campeonato Asiático de 1999, los Juegos Asiáticos de 2002 y el Campeonato Asiático de 2003 (perdiéndose la edición de 2001 debido a la interferencia del club) sin repetir éxitos anteriores, su distinguida carrera internacional terminó.

4. Takehiko Orimo

Nacido en lo que ahora es la ciudad de Saitama, se mudó a la ciudad de Ageo desde el cuarto grado de la escuela primaria después de pasar por la ciudad de Warabi y comenzó a jugar baloncesto en la escuela secundaria bajo la influencia de su hermano mayor. Pasó a la Universidad Nihon de la escuela secundaria Saitama Sakae y contribuyó a ganar el campeonato intercolegial en su cuarto año. Se unió a Toyota Motor Corporation en 1993 después de graduarse. En el mismo año, llegó al Campeonato de Japón y participó en muchas competiciones internacionales, incluidos los Juegos Asiáticos de Hiroshima y el Campeonato Mundial de 1998. Toyota también contribuye al título como jugador central. El 3P preciso se considera el mejor en Japón.

En el Campeonato Mundial de 2006, se unió al equipo All Japan por primera vez en cuatro años y apoyó al equipo como el mayor.

En 2011, en respuesta a la expulsión de la empresa de gestión de equipos JBL y el retiro de la nueva empresa de gestión, que era candidata para el Gran Terremoto del Este de Japón, estableció una asociación general incorporada y al mismo tiempo fundó un nuevo equipo, Levanga Hokkaido. Se inauguró como presidente de la junta directiva y se convirtió en un jugador excepcional y representante en los juegos de pelota de equipos profesionales domésticos.

El 18 de junio de 2022 se llevó a cabo un partido de retiro en Hokkai Kitaeru. Originalmente estaba programado para junio de 2020, pero se pospuso dos veces debido a la crisis del coronavirus. En este juego, OB "TEAM Legend" y jugadores activos de la liga B, incluido el base de 173 cm Yuta Tabuse (quien tiene un historial de contribuir a la victoria del juego inaugural de la temporada regular al anotar y asistir como el único jugador novato nacional japonés de la NBA en historia) Orimo jugó como una leyenda en la primera mitad y como un nueve en la segunda mitad, anotando 42 puntos para terminar el juego.

El patrón de este partido de retiro fue transmitido en vivo en el local de Hokkaido por Sapporo Television Broadcasting (STV) además de Basket LIVE.

5. Yuta Watanabe

Yuta Watanabe (渡邊雄太 Yokohama, Kanagawa, 13 de octubre de 1994) pertenece a la plantilla de los Brooklyn Nets de la NBA. Con 2,06 metros de estatura, juega en la posición de ala-pívot.

Jugó cuatro temporadas con los *Colonials* de la Universidad George Washington, en la que promedió 10,9 puntos, 4,5 rebotes, 1,5 asistencias y 1,1 tapones por partido. Fue incluido en el mejor quinteto defensivo de la Atlantic 10 Conference en 2017 y 2018, y en el tercer mejor quinteto global en su última temporada, en la que además fue elegido como mejor defensor de la conferencia.

Tras no ser elegido en el Draft de la NBA de 2018, disputó con los Brooklyn Nets las Ligas de Verano de la NBA, jugando cinco partidos, en los que promedió 9,4 puntos y 4,2 rebotes. El 20 de julio firmó con Memphis Grizzlies de la NBA, con un contrato dual para jugar en su filial, los Memphis Hustle de la G League.

Tras dos años en Memphis, el 20 de diciembre de 2020, consigue un contrato dual con Toronto Raptors.

Después de dos temporadas en Toronto, el 28 de agosto de 2022 firma por una temporada por Brooklyn Nets.

El puroresu

Puroresu (プロレス) es el estilo predominante de lucha libre profesional que se ha desarrollado en Japón. El término proviene de la pronunciación japonesa de "lucha libre profesional" (プロフェッショナル・レスリング), que se abrevia puroresu. El término se hizo popular entre los fanáticos de habla inglesa debido a las actividades de Hisaharu Tanabe en la comunidad en línea de Usenet. Surgiendo de los orígenes en el estilo tradicional estadounidense de lucha libre, se ha convertido en una entidad en sí misma. La lucha libre profesional japonesa es distinta en su psicología y presentación del deporte. Se trata como una lucha legítima, con menos teatro; las historias que se cuentan en los combates japoneses tratan sobre el espíritu y la perseverancia de un luchador. En el stong style, el estilo más típicamente asociado con puroresu, se implementan golpes de artes marciales de contacto total y agarres de sumisión.

A pesar de algunas similitudes con el estilo popular de la lucha libre profesional en los Estados Unidos, la lucha libre japonesa es conocida por muchas diferencias con el estilo occidental. *Puroresu* es conocido por su "*espíritu de lucha*" (闘魂, *tōkon*), y los luchadores son conocidos por sus golpes de contacto total. Muchos luchadores japoneses tienen cierto grado de conocimiento en muchas artes marciales y estilos de lucha diferentes; Debido a esto, generalmente hay médicos y entrenadores en el ringside para ayudar a los luchadores después de un combate. La mayoría de los combates tienen finales limpios y muchas de las promociones no usan ningún ángulo. La lucha libre japonesa también es conocida por su relación con otras promociones de artes marciales mixtas. Puroresu sigue siendo popular y atrae a grandes multitudes de las principales promociones. Con esto y su relación con otras disciplinas de artes marciales, el público y los luchadores tratan el puroresu como un deporte de combate.

Cabe señalar también que el término "Puroresu" en Japón se refiere a toda la lucha libre profesional, independientemente del país de origen. Por ejemplo, las promociones estadounidenses WWE y Ring of Honor se denominan "Puroresu" en Japón. El historiador de lucha libre japonés Fumi Saito señaló: "Puroresu es completamente japonés-inglés, y en los EE. UU. la misma palabra se usa tanto para la lucha profesional como para la amateur. Puede ser más fácil de entender si piensas que la lucha libre en los EE. UU. tiene el mismo matiz". “Llamas a ambos 'lucha libre' incluso si se trata de lucha libre competitiva o profesional”.

Historia

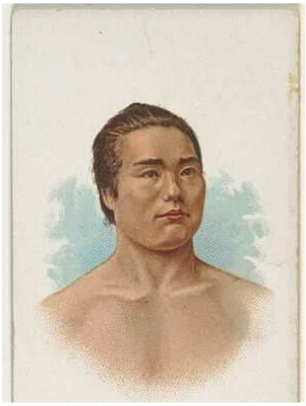
Las raíces de Puroresu se remontan al deporte nacional de Japón: la lucha de sumo. Los orígenes del sumo se remontan al año 712 y, con el paso de los siglos, se ha convertido en el deporte de contacto total con el que el mundo está familiarizado hoy. En el año 734, el emperador Shomu organizó un evento de sumo en el que los rikishi (luchadores de sumo) se reclutaron en todo el país para competir en una ceremonia imperial anual de sumo que ha sido la tradición desde entonces. Además del sumo, Jigoro Kanoh creó otro arte marcial en el Kodokan (instituto de judo) y estableció esta forma de lucha derivándola del juujitsu.

- El primer luchador

Matsuda Sorakichi es ampliamente considerado como el primer luchador profesional japonés y es un pionero del deporte en el país. Es un exluchador de sumo que viajó a los EE. UU. y Europa para practicar el estilo de lucha catch-as-can. Combinando los elementos que aprendió como sumo y agregando las técnicas de lucha occidentales, Sorakichi se convirtió en un oficial en el circuito del carnaval. Sorakichi luchó contra una multitud de nombres durante esos años contra gente como el campeón mundial William Muldoon, la leyenda inglesa Edwin Bibby y un joven Evan "Strangler" Lewis, quien más tarde se convertiría en uno de los campeones mundiales y figuras más importantes de la lucha libre profesional estadounidense estableciendo lo que se convertiría en la base del sistema de "promoción" lejos de las raíces carnavalescas. En el año 1887, Sorakichi junto con su amigo Hamada Shokichi, otro ex sumo, junto con 20 luchadores estadounidenses reclutados, celebraron el primer evento de lucha libre profesional en Japón en el distrito Ginza de Tokio.

Sin embargo, el programa en sí fue un fracaso en términos de llamar la atención, ya que los japoneses aún no estaban demasiado familiarizados con el estilo occidental en ese momento y eran demasiado conservadores para adaptarse a una nueva forma de competencia. En 1891, Sorakichi luchó en su último combate contra otro pionero de

la lucha libre estadounidense en Martin "Farmer" Burns, quien fue el mentor de Frank Gotch. Aunque es posible que no haya tenido éxito en sus esfuerzos, los intentos de Sorakichi fueron cruciales para Puroresu, ya que marcaron el comienzo de la lucha libre profesional en el país junto con 20 luchadores estadounidenses reclutados, celebraron el primer evento de lucha libre profesional en Japón en el distrito Ginza de Tokio.



Matsuda Sorakichi

En 1891, Sorakichi luchó en su último combate contra otro pionero de la lucha libre estadounidense en Martin "Farmer" Burns, quien fue el mentor de Frank Gotch. Aunque es posible que no haya tenido éxito en sus esfuerzos, los intentos de Sorakichi fueron cruciales para Puroresu, ya que marcaron el comienzo de la lucha libre profesional en el país. Sin embargo, el programa en sí fue un fracaso en términos de llamar la atención, ya que los japoneses aún no estaban demasiado familiarizados con el estilo occidental en ese momento y eran demasiado conservadores para adaptarse a una nueva forma de competencia. En 1891, Sorakichi luchó en su último combate contra otro pionero de la lucha libre estadounidense en Martin "Farmer" Burns, quien fue el mentor de Frank Gotch.

Aunque es posible que no haya tenido éxito en sus esfuerzos, los intentos de Sorakichi fueron cruciales para Puroresu, ya que marcaron el comienzo de la lucha libre profesional en el país. Sin embargo, el programa en sí fue un fracaso en términos de llamar la atención, ya que los japoneses aún no estaban demasiado familiarizados con el estilo occidental en ese momento y eran demasiado conservadores para adaptarse a una nueva forma de competencia. En 1891, Sorakichi luchó en su último combate contra otro pionero de la lucha libre estadounidense en Martin "Farmer" Burns, quien fue el mentor de Frank Gotch. Aunque es posible que no haya tenido éxito en sus esfuerzos, los intentos de Sorakichi fueron cruciales para Puroresu, ya que marcaron el comienzo de la lucha libre profesional en el país.

- El padre del puroresu

Nacido como Kim Sin-rak y más tarde cambió legalmente su nombre a Mitsuhiro Momota, originalmente de ascendencia coreana, fue adoptado por la familia de granjeros Momota en la prefectura de Nagasaki y se entrenó para ser un luchador de sumo. En el año 1950, Momota abandona el sumo y se convierte en luchador profesional; pronto surgió "Rikidozan".

El 15 de octubre de 1951, junto con varios judokas Masahiko Kimura, Toshio Yamaguchi y Koukichi Endo, anunciaron sus deseos de convertirse en luchadores profesionales y comenzaron su entrenamiento. Unas semanas más tarde, Rikidozan luchó en su combate debut en un empate por límite de tiempo de diez minutos contra Bobby Bruns. Al año siguiente, realizó una gira por los EE. UU. para ganar más experiencia y durante un año entero regresó a Japón después de pelear más de 260 combates, perdiendo solo tres veces en competencias individuales. A su regreso al país, Rikidozan fundó Japan Pro Wrestling Alliance (JWA) el 30 de julio de 1953, la primera promoción de lucha libre profesional en el país.

En este momento, los japoneses todavía están experimentando pérdidas a manos de sus enemigos en la Segunda Guerra Mundial y necesitan urgentemente un impulso moral de cualquier tipo. Rikidozan estaba en el lugar correcto en el momento correcto, ya que se convertiría en este símbolo heroico para el pueblo japonés al luchar y derrotar a luchadores predominantemente estadounidenses que se enfrentaron a él para alegría de los fanáticos. Irónicamente, un hombre de ascendencia coreana representó mejor los espíritus patrióticos del pueblo japonés y Rikidozan finalmente se convirtió en una superestrella nacional en todo Japón, con el apoyo de fanáticos en todas partes. No solo los eventos en vivo dibujaron bien, pero los índices de audiencia televisivos también fueron

astronómicos, lo que hizo enormes números récord para su época. El 6 de diciembre de 1953, Rikidozan ganó un torneo en Hawái y se enfrentó a Lou Thesz por primera vez en un combate por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la NWA, pero perdió. Sin embargo, esta no sería la última vez que estos dos se enfrentarán, ya que sus enfrentamientos en el futuro servirán como grandes cambios de juego en la escena de Puroresu.

Rikidozán

En 1954, JWA abrió oficialmente su negocio y presentó sus primeras tarjetas que fueron vistas por millones en todo el país. NTV (Nippon Television Network) incluso instaló "televisores en la calle" para las personas que no podían pagarlos, ya que estaban ansiosos por ver el evento principal de parejas entre Rikidozan y Masahiko Kimura contra los campeones mundiales de parejas, Ben y "Hierro" Mike Sharpe (Los hermanos Sharpe.) Dentro del mismo período de tiempo, los colegas de Rikidozan iniciaron algunas pequeñas promociones regionales, Toshio Yamaguchi fundó All Japan Pro-Wrestling Alliance en Osaka y Masahiko Kimura creó International Pro-Wrestling Force en Kuwamoto. Durante su tiempo en la cima, Rikidozan fue sin duda el luchador más dominante de Japón y uno de los más importantes del mundo.

Tuvo mucho oro en su carrera, como el Campeonato Japonés de Peso Pesado al derrotar a Masahiko Kimura en un controvertido combate que se convirtió en una pelea de disparos el 26 de enero de 1955. Fue el único poseedor del cinturón que duró 1344 días. Rikidozan también fue el primer campeón de peso pesado de Asia ganando el cinturón en un torneo y lo mantuvo durante 2945 días. Ambos reinados de campeonato solo quedaron vacantes debido a su muerte. Siendo que fue la primera promoción en el país, la JWA también fue responsable de muchos de los tropos tradicionales que vemos en la lucha libre japonesa hoy. En 1959 se celebró el primer Torneo Mundial de Grandes Ligas.

Obviamente, Rikidozan fue el ganador inaugural y luego ganaría los siguientes tres torneos. El WBL sirvió como base para el formato de estilo de torneo de muchas compañías japonesas en la actualidad y un predecesor de Champion Carnival y G1 Climax, siendo sus descendientes indirectos en la actualidad.

El destructor contra Rikidozan

Aunque ya era un atleta muy respetado, Rikidozan no alcanzaría las mismas alturas que alcanzó sin algunos de sus adversarios más destacados a lo largo de su carrera. Después de todo, un héroe no estaría completo sin un villano al que vencer y tenía de sobra. Su primer gran rival fue contra "Classy" Freddie Blassie y se pelearon principalmente por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la WWA, que era un título derivado del Campeonato Mundial de la NWA cuando el reinado de Edouard Carpentier no fue reconocido oficialmente por muchos dentro de la junta directiva.

Sin embargo, el título en sí fue igualmente prestigioso en su breve linaje y las batallas entre Rikidozan y Blassie resultaron en grandes números y titulares en Japón. Antes de que se convirtiera en el conocido mánager pintoresco de la WWF, Blassie estaba aterrorizando a sus oponentes con sus formas tortuosas y era la contraparte perfecta para el ícono nacional en Rikidozan.

Un talón notorio que afirmó que hacer sangrar a Rikidozan provocó la muerte de algunos ciudadanos japoneses debido a ataques cardíacos al ver a su héroe destrozado. Puede parecer una anécdota hiperbólica ahora, pero solo muestra el nivel de intensidad kayfabe que se mantuvo en la lucha libre profesional en ese momento. Hay un grado de credibilidad y realismo aportado por los competidores.

Otro hombre que ayudó a mejorar la imagen de Rikidozan fue Dick Beyer, mejor conocido por su nombre de ring The Destroyer. Él y Rikidozan también se pelearon por el Campeonato de la WWA. De hecho, su combate de mayo de 1963 fue visto por más de 70 millones de televidentes en el país. Lo que hizo que The Destroyer fuera diferente del oponente gaijin (extranjero) promedio para Rikidozan fue que se sentía totalmente a la par con la estrella japonesa y también tuvieron muchos combates brutales juntos. En muchos sentidos, The Destroyer allanó el camino para que tantos luchadores estadounidenses encontraran el éxito no solo en su tierra natal, sino que también se convirtieran en grandes superestrellas en Japón, lo que obviamente muchos harían en los años venideros. Bobo Brasil también fue un oponente frecuente de Rikidozan durante sus mejores años.

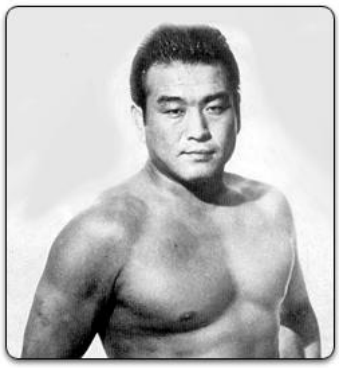
El combate que legitimó a Rikidozan como luchador desde un punto de vista mundial fue el 27 de agosto de 1958 cuando derrotó a Lou Thesz por el Campeonato Internacional Peso Pesado de la NWA. El combate obtuvo una calificación de 87.0 en la televisión japonesa, que sigue siendo un récord que probablemente no se romperá por la eternidad, especialmente en términos de lucha libre profesional. Para ponerlo en perspectiva, casi todo el país estaba viendo en sus televisores el histórico combate entre dos de los grandes de todos los tiempos. Lo que pasa con Lou Thesz es que en su mejor momento fue ampliamente considerado como el libra por libra, no solo como el mejor campeón mundial de todos los tiempos, sino como el mejor luchador del período. Obtener una victoria limpia sobre alguien de su estatura realmente significaba que eras un hombre hecho y era tan grande como ganar cualquier otro cinturón.

Toyonobori

En el apogeo de su popularidad, no había nadie más grande como superestrella de la lucha libre en Japón que Rikidozan. Estaba al mismo nivel que El Santo en México y Dara Singh en India, trascendiendo por completo las alturas de la fama y convirtiéndose en símbolos nacionales de sus respectivas tierras. Pero también hubo otros nombres notables que no deben omitirse por completo y también jugaron un papel muy importante en el desarrollo de Puroresu. Uno de los cuales fue Michiharu Sadano o mejor conocido por su nombre de ring Toyonobori. Al igual que Rikidozan, también fue un exluchador de sumo convertido en luchador profesional y se convirtió en el segundo mejor sorteo de la JWA detrás de él. Eran un dúo formidable siendo 4x All Asia Tag-Team Champions juntos y gobernaron la división durante mucho tiempo.

Mientras tanto, en los EE. UU., el nativo japonés-hawaiano Kazuo Okamura se ha establecido como el pionero del estereotipo del malvado extranjero asiático en los territorios estadounidenses con su personaje "The Great Togo". Compitió oficialmente en Japón por primera vez en 1959 y más tarde, el ex atleta olímpico convertido en luchador profesional Harold Sakata luchó bajo el nombre de ring Tosh Togo era el hermano kayfabe de Okamura y los Togo Brothers se convirtieron en un conocido dúo de heels en múltiples promociones en los EE. UU. Tojo Yamamoto fue otro luchador de finales de los años 50 y 60 que usó los eventos de la Segunda Guerra Mundial en los EE. UU. a su favor al invocar un nivel masivo de calor de la multitud, a veces llegando al punto de causar disturbios con sus controvertidas payasadas y promos.

Yasuhiro Kojima, quien debutó en 1957, solía ser parte de la lista de JWA, pero dejó Japón para luchar en otros territorios, principalmente en los EE. UU., donde obtuvo el nombre de ring "Hiro Matsuda". De vez en cuando regresaba a su país de origen, pero encontró la mayor parte de su éxito en varias promociones afiliadas a la NWA. Fue el primer luchador japonés en convertirse en campeón mundial junior de peso pesado de la NWA el 11 de julio de 1964 al derrotar a Danny Hodge.



Hiro Matsuda

También en el mismo año, en diciembre, desafió sin éxito a Lou Thesz por el Campeonato Mundial de Peso Pesado. Si bien se destacó como luchador profesional, Matsuda era mejor conocido por ser uno de los entrenadores más legendarios de la lucha libre y fue mentor de muchos de los íconos que surgieron en la escena estadounidense más tarde, en particular Hulk Hogan. Sus otros aprendices incluyeron a gente como The Great Muta, Paul Orndorff, Ron Simmons y el vaquero Bob Orton. Después de una carrera de casi cinco décadas en la lucha libre, Matsuda luchó su último combate en 1990 a la edad de 53 años.

Rikidozán

Como se mencionó anteriormente, a pesar del ascenso de otros luchadores, Rikidozan seguía siendo el mayor atractivo del país y nadie podía alcanzar el mismo valor de nombre que él. Sin embargo, con la fama vienen sus detractores. Vivió un estilo de vida poco saludable fuera del ring, en contraste con su valiente personalidad de luchador cuando se enfrentaba a sus oponentes, lo que finalmente lo llevó a su desaparición. Su última defensa del título fue el 2 de diciembre de 1963 al vencer con éxito a The Destroyer en un combate de dos de tres caídas por el Campeonato Internacional Peso Pesado de la NWA, cinco días después, Rikidozan luchó en su último combate en una etiqueta de seis hombres. El 8 de diciembre de 1963, mientras estaba de fiesta en un club, Rikidozan fue acuchillado en numerosas ocasiones y, una semana después, lamentablemente falleció a la edad de 39 años. Han circulado muchos rumores y teorías en torno a su muerte, pero ahora se cree comúnmente que es un trabajo exitoso de yakuza.

A su muerte, el estado de Puroresu pasó de ser un fenómeno nacional a casi desolado. La ausencia de Rikidozan ha dejado un gran hueco en el deporte para el que sentó unas bases sólidas y no fue hasta años después cuando volvió a resurgir gracias a sus antiguos compañeros y alumnos. No muchos luchadores o cualquier atleta tienen el mismo nivel de legado que tiene Rikidozan. Llevó la lucha libre profesional a las mismas alturas que el sumo y el béisbol en Japón y se convirtió en un atractivo comprobado tanto en el público en vivo como en la televisión. También fue un luchador innovador, que incorporó movimientos de artes marciales en su arsenal, lo que se convirtió en un factor influyente para muchos de los que fue su mentor bajo la JWA.

- La IWE. La promoción olvidada

Afiche promocional de IWE-AWA

La muerte de Rikidozan no le hizo ningún favor al paisaje de Puroresu. La JWA siguió produciendo eventos, pero sin su mayor atracción, la empresa comenzó a perder apoyo. Incluso cuando Toyonobori finalmente pudo ser el centro de atención, no tenía el mismo brillo que su antiguo compañero de equipo. Pero desde un punto de vista individual, su carrera prosperó. Sucedió a Rikidozan y se convirtió en el próximo participante principal número uno de la JWA. Con el ex sumo Yoshinosato, así como el joven grupo de estrellas en ascenso que tienen, JWA superó incluso la pérdida de su padre fundador.

Toyonobori se convirtió en el nuevo presidente y luego tuvo dos exitosas carreras en equipo con los dos estudiantes de Rikidozan: Michiaki Yoshimura y Giant Baba en la cima de su próspera carrera como soltero. El 12 de diciembre, 1964 Toyonobori derrotó a The Destroyer para convertirse en el campeón mundial de peso pesado de la WWA, lo que lo convirtió en el primer luchador japonés real en ganar un campeón mundial en la lucha libre profesional, ya que Rikidozan era técnicamente de ascendencia coreana. Sin embargo, este reinado del título solo se reconoció en Japón y no en los Estados Unidos, por lo que hubo un caso de tener dos campeones al mismo tiempo, ya que en los EE. UU. Fue Pedro Morales quien derrotó a The Destroyer por el cinturón. Luego perdió el título ante "Crazy" Luke Graham y el 20 de septiembre de 1965 Toyonobori y Graham se enfrentaron en Los Ángeles para determinar el Campeón Mundial Indiscutible que ganó este último.

Rusher Kimura contra Blackjack Mulligan

A medida que Giant Baba comenzaba a ganar popularidad, las acciones de Toyonobori comenzaron a caer. En 1966 renunció a la compañía para comenzar su propia promoción de corta duración, la Tokyo Pro Wrestling original (TPW). Trajo consigo a algunos luchadores de la JWA, incluido Antonio Inoki, otro antiguo protegido de Rikidozan. Aquí es donde Inoki realmente se destacó como una estrella individual por su cuenta, especialmente con su serie de combates contra Johnny Valentine, demostrando que podía pasar el rato con un duro veterano en el ring. TPW solo funcionó durante dos años cuando uno de sus socios comerciales, Isao Yoshihara, se fue y comenzó el suyo propio: International Pro Wrestling, que más tarde se convirtió en International Wrestling Enterprise (IWE). Durante mucho tiempo, la JWA tuvo una fuerte presencia monopólica en la lucha japonesa. La escena, debido a la influencia de Rikidozan, las pequeñas promociones regionales no tenían oportunidad de competir, pero ahora que él se fue, muchas otras promociones de lucha comenzaron a aparecer una por una, pero la IWE fue la más cercana a una promoción rival que han tenido. Mucho antes de NJPW y AJPW.

El IWE no fue de ninguna manera una gran promoción desde el punto de vista financiero, pero fue innovador en muchos sentidos, especialmente con la lista de leyendas que se destacaron en su promoción a lo largo de los años. Los luchadores mencionados anteriormente, como Toyonobori y Hiro Matsuda, participaron en la acción en los primeros años de IWE, pero el que se convirtió en la cara de la compañía y es una gran parte del legado de IWE fue Masao Kimura. Debutando en 1965 y compitiendo inicialmente tanto para la JWA como para la TPW, Rusher Kimura encontró su lugar en la IWE y se convirtió en el rostro de la compañía.

En su mejor momento, Rusher era tan bueno como algunos de sus mejores contemporáneos en el ring. Era un competidor serio y serio, aunque la mayoría de los fanáticos probablemente estén más familiarizados con su trabajo posterior en AJPW, ya había pasado su mejor momento en ese momento. En sus años de juventud, era más que un simple acto de equipo, sino un trabajador legítimo a nivel de evento principal que podía enfrentarse cara a cara con los mejores, ya fueran nativos o gaijins. Obtuvo el Campeonato Mundial de Peso Pesado de la IWA, el primer título mundial de lucha libre profesional basado en Japón, el premio principal para IWE cinco veces por un impresionante reinado total combinado de 2290 días derrotando a numerosos retadores a lo largo de los años. También estuvo involucrado en el primer combate en jaula en la lucha libre japonesa, donde luchó contra Moose Morowski. Décadas antes de que Atsushi Onita se excediera con la idea de los combates a muerte, Rusher Kimura ya era pionero en el concepto debido a sus peleas generalmente sangrientas y brutales en el pasado, por lo que se ganó el apodo de "Demonio de la jaula de acero".

Strong Kobayashi contra André the Giant

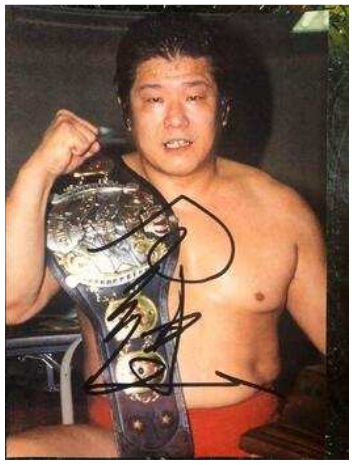
También fue 2x IWA Tag-Team Champion, uno de los cuales fue con The Great Kusatsu, quien también allanó el camino para el estilo de pelea en Japón. Rusher ganó el torneo de la Serie Mundial de la IWA dos veces en 1973 y 1977, estableciendo su carrera en la compañía y convirtiéndose en una gran superestrella en el proceso, algo que no pudo alcanzar antes. Debido a la asociación de IWE con la American Wrestling Association (AWA) de Verne Gagne, también pudo enfrentarse a Nick Bockwinkel en un combate histórico entre los campeones mundiales de la IWA y la AWA respectivamente con Lou Thesz como árbitro invitado especial, que terminó en una descalificación con ningún ganador decisivo para proteger la imagen de ambos campeones. Rusher se quedó con la IWE hasta su cierre estableciendo su carrera en la empresa y convirtiéndose en una gran superestrella en el proceso, algo que no pudo alcanzar antes.

En particular, al ser el mejor evento principal de IWE, Rusher tuvo muchas rivalidades a lo largo de su carrera. Uno de los cuales fue otra leyenda algo olvidada del pasado en Thunder Sugiyama. Fue el primer luchador japonés en ganar el Campeonato Mundial Peso Pesado de la IWA al derrotar al campeón inaugural Billy Robinson el 19 de mayo de 1969 y reinó durante 654 días. También fue 3 veces campeón mundial en parejas de la IWA y ganó los cinturones dos veces con Great Kusatsu y más tarde con Rusher Kimura. Sugiyama luchó con la compañía hasta 1972 cuando desertó a la compañía recién iniciada All Japan Pro Wrestling de Giant Baba, trayendo consigo a algunos compañeros agentes libres de IWE.

Strong Kobayashi es otro luchador que se hizo un nombre en IWE. Debutando en 1967, a diferencia de la mayoría de los luchadores en ese momento, Kobayashi era en realidad un talento local y un producto del IWE Dojo. Fue 2 veces campeón mundial de la IWA y 2 veces campeón de parejas de la IWA, está detrás de Rusher Kimura por el total de días combinados con el cinturón en 949. Kobayashi era mejor conocido por su rivalidad con Monster Rousimoff (también conocido como Andre The Giant) ya que IWE era la primera promoción japonesa en traer la figura icónica. Strong Kobayashi es uno de los hombres que fue capaz de golpear a Andre décadas antes que Hulk Hogan en

WrestleMania 3. Las dos leyendas también tuvieron muchos baños de sangre entre sí y ayudó a impulsar la imagen de Strong Kobayashi a pesar de ser el competidor más pequeño de la dos, todavía podía hacerlo con el gigante.

Sueo Inoue como Strong Kobayashi también fue otro graduado de IWE Dojo. Comenzó su carrera debutando en 1967 perdiendo la mayoría de sus combates antes de pasar a un papel mucho mejor a medida que pasan los años. Al año siguiente, comenzó a llamarse "Mighty Inoue". Con una estatura de 5'9'', fue presentado como un desvalido valiente pero también luchador lleno de espíritu de lucha, principalmente siendo reservado contra oponentes que se alzaban sobre él, algunos de los cuales son gaijins, lo que lo convirtió en el desvalido perfecto de la lista y ganando el apoyo de la afición local en el proceso. Tuvo el papel de guardián entre los luchadores extranjeros invasores que intentaron dejar una marca en las filas de IWE. El logro más notable de Mighty Inoue en este punto de su carrera fue derrotar a la "Superestrella" Billy Graham en una sorpresa masiva el 7 de octubre de 1974 por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la IWA. Fue el primer título que ganó en su carrera y luego se convirtió en uno de los luchadores en parejas más condecorados de la compañía al ser 6 veces campeón mundial en parejas de la IWA. Continuó luchando para la IWE hasta sus últimos días, pero también comenzó a trabajar como autónomo a principios de los años 70 compitiendo en otras promociones tanto a nivel local como internacional. Hoy en día es más conocido por su carrera como árbitro.



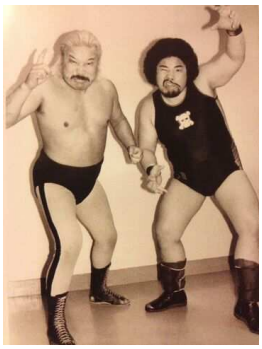
Mighty Inoue

Originalmente debutó para la JWA en 1961, Umanosuke Ueda tuvo más éxito en la IWE, donde también fue ex campeón mundial por un breve tiempo y le ganó el cinturón a Rusher Kimura el 11 de junio de 1976. Sin embargo, fue mejor conocido por su creatividad e innovación, trabajo de personajes, muy adelantado a su tiempo. Ueda fue el primer luchador nativo heel importante en Japón, un "villano traidor" ya que, en lugar de ser el tradicional favorito de los fanáticos, Ueda se tiñó el cabello de rubio decolorado y luchó con un estilo más de peleador en lugar de la configuración técnica competitiva. Ser diferente al resto lo hizo destacar entre el campo de los grandes luchadores y, para colmo, generalmente se puso del lado de los malvados gaijins que invadían la lista, como Tiger Jeet Singh. Su socio Goro Tsurumi también fue un prototipo temprano notable para los heels nativos en Puroresu. La imagen de Ueda sería replicada por muchos luchadores a lo largo de los años, por lo que cada vez que ves a un luchador rubio con una actitud descarada, la influencia de Ueda aún fluye dentro de los orígenes de sus personalidades. Aportó algunos elementos que en su mayoría faltaban en la lucha libre japonesa en ese momento y que ahora son un lugar común en muchas promociones de hoy. Tuvo una carrera activa que se prolongó durante cuatro décadas.

No todos los luchadores en una lista pueden ser "superestrellas" per se, pero hay aquellos cuyos legados se definen por su calidad constante de trabajo y confiabilidad en el ring. Uno de esos hombres que nunca se convirtió en un nombre familiar o incluso en un evento principal y aún así es muy respetado entre sus compañeros es Animal Hamaguchi. Aunque el nombre podría ser mejor reconocido como uno de los mejores entrenadores en su dojo que ha producido toneladas de talentos de primer nivel a lo largo de los años, Hamaguchi dominó su oficio por primera vez en el ring en 1969 compitiendo inicialmente por la IWE.

En el mejor de los casos, Animal Hamaguchi era un mid-carder que descubrió que la mayor parte de su éxito como luchador en parejas fue 5 veces campeón mundial en parejas de la IWA. También ocupó los Campeonatos de Parejas de Asia y el primer título que ganó en su carrera fue en realidad para Stampede Wrestling en Canadá ganando los Títulos de Parejas Internacionales con el Sr. Hito en 1976. Hamaguchi luchó en IWE durante la mayor parte de su carrera hasta el cierre de la empresa.

Isamu Teranishi también fue otro de los mejores trabajadores de IWE durante su mejor momento. Al igual que Animal Hamaguchi, de ninguna manera era un talento a nivel de evento principal, pero siempre tenía el potencial, solo que había otros luchadores más que tenían mejor carisma y ganaban más calor que él. Sin embargo, su nombre ha quedado algo olvidado entre el campo de las leyendas en Puroresu. Hizo su debut para IWE en 1967 y luchó activamente hasta mediados de los 90. Durante sus años en All Japan, formó parte del establo de Ishin Gundan dirigido por Riki Choshu.



Umanosuke Ueda y Goro Tsurumi

Otro luchador que nunca estuvo en la cima pero que aún así fue un trabajador sólido fue Haruka Eigen, mejor conocido por su larga rivalidad con Rusher Kimura que se extendió durante cuatro décadas en cuatro promociones. Fue la pelea de lucha individual continua más larga a la par con la rivalidad Rock N 'Roll Express vs Midnight Express en los Estados Unidos. Eigen y Rusher fueron sinónimos a lo largo de toda su carrera y compartieron el ring en múltiples ocasiones, ya sea en acción individual o en parejas. Su química, incluso cuando habían pasado sus mejores momentos, siempre coexistía, por lo que formaban una pareja formidable en los lados opuestos del ring. Eigen fue asesorado por Toyonobori en TPW, donde comenzó su carrera, después de un año se fue a JWA durante las últimas etapas de la empresa. Al igual que Mighty Inoue, Eigen también era un luchador bastante pequeño, pero estaba repleto de un gran espíritu de lucha que lo hacía cautivador para observar a la audiencia. El total registrado de veces que Rusher y Eigen se cruzaron en el ring fue de 1000 veces.

- Karl Gotch. El dios de la lucha libre

Podría decirse que el luchador gaijin más influyente en Puroresu y merece una sección propia fue el difunto gran Karl Gotch. Nacido como Charles Istaz, el alemán nacido en Bélgica se destacó por primera vez como luchador aficionado durante su juventud e incluso participó en los Juegos Olímpicos de 1948 tanto en estilo libre como en lucha grecorromana. También practicó activamente el arte marcial indio Pehlwani y es conocido por sus otros remedios de entrenamiento, influenciado por los ejercicios indios.

Karl Gotch

Desde el principio, nació para ser un atleta talentoso, lo que hizo que su transición a la lucha libre profesional fuera mejor. Entrenó con el luchador inglés Billy Riley, el entrenador del gimnasio Snake Pit que debutó en la década de 1950. Primero luchó como Karl Krauser en Europa y luego recibió el nombre de Karl Gotch cuando comenzó a luchar en los EE. UU. y ha sido su nombre de ring desde entonces. Antes de sus temporadas en Japón, Gotch ya tenía éxito en Occidente, realizando giras por todo el mundo hasta llegar a Japón. Sus combates fueron tan buenos que se ganó el apodo de "Kamisama", que literalmente se traduce como "Dios" en japonés. Lo que diferenció a Gotch de la mayoría de los luchadores extranjeros que compitieron en el país fue su impacto en el crecimiento de la

escena. Rikidozan no fue el único mentor de muchos luchadores en el pasado, como Inoki y Baba, pero también aprendieron mucho de Gotch. Bajo su ala, ambos hombres emularon el estilo de lucha exhibido por Karl Gotch. La destreza robusta y técnica que tenía solo fue igualada por unos pocos trabajadores igualmente talentosos. Inventó muchas maniobras en la lucha libre que se usan comúnmente hoy en día, la más notable es el Suplex alemán. Karl Gotch influyó directamente en la creación de las dos promociones más importantes en Puroresu después de la JWA que fueron NJPW y AJPW.

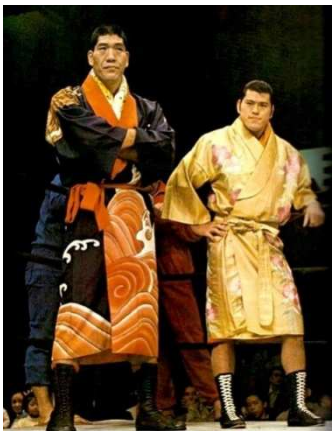
En términos de su propia carrera, Gotch no tiene el mismo currículum apilado en lo que respecta a sus elogios personales, fue un ex campeón mundial de peso pesado de la AWA (la promoción de Indiana, no la más familiar en Minnesota) y lo mantuvo durante 727 días durante los primeros años de la década de los 60. En sus años de juventud, ganó dos veces el Campeonato de Peso Pesado del Este de la NWA, luego, mucho más tarde, a fines de los 60 y principios de los 70, capturó el oro en parejas con Mike DiBiase y Rene Goulet en los territorios estadounidenses WWA y WWWF. Sus combates siempre fueron muy aclamados y su tiempo como entrenador después de su carrera en la lucha libre fue aún mayor.

Ayudó a ser mentor de muchos de los grandes del pasado y del presente. Gotch estableció el estándar para la estructura de Puroresu desde el flujo de los combates hasta la ejecución de los movimientos. Haciendo su debut en la década de 1950 y teniendo su último combate en 1982, puede que se haya ido hace mucho tiempo, pero su legado en la lucha libre profesional, especialmente en Japón, permanece intacto por la eternidad.

- El surgimiento de los discípulos

La relación senpai-kohai es un sistema profundamente arraigado en la cultura japonesa. Un estudiante tiene que aprender de un maestro sus caminos hacia un determinado oficio y, finalmente, superar al maestro o a sus superiores utilizando las habilidades y el arduo trabajo que han realizado. No es diferente en la lucha libre profesional y con su fama, Rikidozan pudo usar esta plataforma para asesorar a múltiples luchadores que en el futuro resultaron ser sus propias leyendas y tallaron los caminos para los que allanó el camino.

Con la repentina muerte de su mayor atractivo, la escena de la lucha libre en Japón también se deterioró un poco. La JWA continuó incluso sin su fundador y la IWE está dando algunos pasos a pesar de no tener un gran nombre de superestrella en su lista. Ahora que el maestro se ha ido, depende de sus alumnos encender la antorcha e intentar hacer sus propios legados. Rikidozan tuvo muchos aprendices bajo su protección durante su tiempo como luchador, pero como en la mayoría de las clases, hubo ciertos individuos que se destacaron entre el resto. Dos de ellos resultarían tan influyentes como su maestro y se convertirían en figuras importantes para el crecimiento de la lucha libre japonesa: Antonio Inoki y Giant Baba. Dos de los mayores prodigios de Rikidozan.



Giant Baba y Antonio Inoki

Originalmente llamado Kanji Inoki, a los 14 años su familia atravesó tiempos difíciles debido a la guerra en curso y se mudaron a Brasil debido a esto. Aquí es donde Inoki pudo descubrir y perfeccionar su oficio en varios deportes y aprender artes marciales que se volvieron esenciales en su carrera como luchador profesional más adelante. A la edad de 17 años, regresó a Japón y conoció a Rikidozan, donde lo reclutaron para convertirse en aprendiz de JWA. Se vio mucho potencial con Inoki y fue preparado desde el principio como uno de los discípulos cercanos del ícono y algún día será el próximo gran atractivo de la promoción. Aunque en su mayor parte se desempeñó como el número dos, ya que fue eclipsado principalmente, tanto literal como figurativamente, por su compañero de entrenamiento mucho más alto en Giant Baba. Cuando Inoki terminó su gira en los EE. UU., inicialmente dejó la JWA para unirse a Toyonobori, Tokyo Pro Wrestling Company en 1966, donde rápidamente se convirtió en uno de los miembros más

destacados de la lista. Aquí es donde realmente pudo mostrar su talento al ser un luchador valiente, principalmente gracias a la serie de combates que tuvo contra el veterano Johnny Valentine. Sin embargo, cuando TPW cerró debido a la falta de fondos, regresó a JWA y se reunió con Baba.

Hablando de eso, Shohei Baba, ex jugador de béisbol de 6'10'' que atrajo la atención de Rikidozan y le recomendó que se uniera a la lucha libre profesional como una carrera alternativa y que le iría bien en ella. Resulta que Rikidozan fue algo así como un profeta, ya que resultó en la verdad. Cuando su carrera en el béisbol no iba a ninguna parte debido a las lesiones, Baba aceptó la oferta y comenzó su formación en la JWA. De todos los jóvenes aprendices en el dojo en ese momento, él fue visto por su maestro como el próximo as algún día y continuaría con el manto, se convertiría en la cara de la JWA. Cuando Rikidozan murió y Toyonobori se fue para dirigir su propia promoción, Giant Baba se convirtió en la cara de facto de la empresa. Tras la muerte de Rikidozan, muchos de los títulos que tenía quedaron vacantes, incluido el codiciado Campeonato Internacional de Peso Pesado de la NWA que le ganó a Lou Thesz. El 24 de noviembre de 1965, Giant Baba derrotó a Dick The Bruiser por el título y tuvo un reinado impresionante de 944 días como campeón, sucediendo a su mentor como el luchador más dominante del país. Su primera carrera fue terminada por Bobo Brasil, pero solo dos días después recuperó el cinturón. Su segunda carrera duró 889 días, mucho más corta que la primera pero aún así un reinado récord. Su tercera y última carrera con el título fue el 19 de diciembre de 1970 cuando recuperó el cinturón de manos de Gene Kiniski. El reinado total del día combinado para el tiempo de Giant Baba como Campeón Internacional de Peso Pesado de la NWA fue de 2456, el segundo en general en el récord.

Los discípulos de Rikidozan

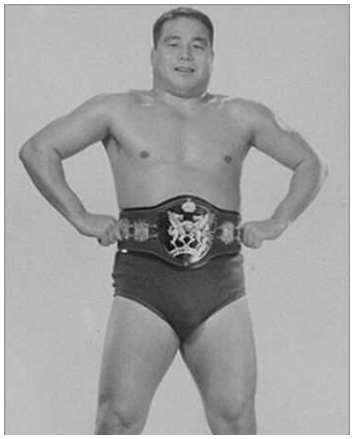
A lo largo de sus carreras individuales hasta este momento, Inoki y Baba también fueron simultáneamente parte del equipo más grande y dominante de su era. Cuando Inoki regresó a la JWA a fines de los años 60, él y Baba se etiquetaron juntos como "BI Cannon" y encontraron una inmensa cantidad de éxito juntos. Representando el legado de Rikidozan, sus dos estudiantes más brillantes continuaron su camino juntos y dominaron la escena no solo en Japón sino también en múltiples territorios. BI Cannon estaba muy por encima del resto de sus compañeros. Ya estaban reservados como competidores en solitario, pero los juntaron y estuvieron cerca de ser completamente imparables. De 1967 a 1971, BI Cannon ganó los Campeonatos Internacionales en Parejas de la NWA cuatro veces con un reinado total combinado de 1444 días. Me atrevo a decir que fueron aún más grandes, ya que tanto Inoki como Baba eventualmente se convirtieron en íconos nacionales propios y desarrollaron aún más sus carreras como solteros, cabalgando con el éxito que recibieron como equipo. Su cuarto reinado fue el más largo con 846 días y lucharon contra muchos grandes equipos, especialmente The Funks, quienes terminaron siendo los que terminaron su increíble racha.

En 1972, Inoki y Baba decidieron separarse y desarrollar sus propias carreras por separado. No pasaría mucho tiempo antes de que la JWA pronto se retirara como resultado de la pérdida una vez más de sus dos estrellas más grandes, pero esta decisión eventualmente se convirtió en la razón de la creación de New Japan Pro Wrestling y All Japan Pro Wrestling respectivamente. Señalando el comienzo de una nueva era para todo Puroresu.

Si bien Inoki y Baba fueron dos de los discípulos más exitosos de Rikidozan, también hubo otros luchadores que merecen ser mencionados que aprendieron bajo el ala del Padre de Puroresu. Nombres como Katsuhisa Shibata, mejor conocido como árbitro al final de su carrera, fue uno de los primeros luchadores en las etapas iniciales de New Japan y el padre de la futura superestrella Katsuyori Shibata. Mitsu Hirai fue una estancia principal de la JWA a lo largo de su existencia y compitió en AJPW después del cierre de la empresa. Shinja Kojika o ahora mejor conocido como The Great Kojika al momento de escribir este artículo es el luchador activo más antiguo del mundo hoy en día a

los 78 años hizo su debut en 1963 y ha estado en curso durante casi seis décadas, más de medio siglo y también es cofundador de Big Japan Pro Wrestling. Kantaro Hashino y Kotetsu Yamamoto también eran estudiantes de la misma clase, mejor conocidos por su equipo al principio de sus carreras como los "Yamaha Brothers". Pero entre ellos también se destacaron dos que también estaban a la par de Inoki y Baba, pero que de alguna manera han sido olvidados a través del tiempo porque no pudieron mantener el nivel de poder estelar que tenían.

El primero es Michiaki Yoshimura. Después de servir en la marina, regresar a la escuela y encontrar el éxito como luchador, se convirtió en profesional y trabajó para una pequeña promoción regional en Osaka. Después de su cierre, Rikidozan lo reclutó en la JWA y vio mucho potencial en él. A diferencia de sus compañeros, Yoshimura ya tiene una amplia experiencia en la lucha libre debido a sus experiencias previas, por lo que se convirtió en uno de los trabajadores más confiables de la lista. Inicialmente, era un peso pesado junior en su mayor parte, comía muchos alfileres, pero finalmente se abrió camino hacia los pesos pesados en la década de 1960 y estaba siendo facturado al mismo nivel que Antonio Inoki y Giant Baba. Yoshimura es, sin duda, el luchador en parejas con más logros en la historia de la JWA, ya que ganó el Campeonato de Parejas de Asia diez veces entre 1964 y 1973. Se dice que es el primer gran trabajador que Japón produjo debido a su estilo directo y fluido en el ring y pudo lidiar con los mejores, particularmente siendo el guardián de la JWA contra algunos de sus contendientes gaijin. Después de la muerte de Rikidozan, Yoshimura se convirtió en el jefe de reservas de la empresa y estaba detrás de Giant Baba en términos de jerarquía en la lista. Juntos fueron los Campeones Internacionales en Parejas de la NWA. Si bien es posible que Yoshimura nunca haya sido oficialmente el mejor, en términos de talento puro, se lo vio al mismo nivel que los del evento principal. Nunca pudo superar el obstáculo y alcanzar el estatus de Campeón del Mundo, por lo que después del cierre de la JWA, se retiró silenciosamente como competidor activo y se convirtió en entrenador de sumo universitario por el resto de su carrera. La mejor analogía sería que él era el Hirooki Goto de su tiempo, un gran trabajador de primera calidad, pero no lo suficientemente grande como para ser el as. El último combate de Yoshimura que se registra fue el 20 de septiembre de 1972.



Kintaro Ohki

Otro luchador que aprendió bajo el ala de Rikidozan y también es uno de los atletas más condecorados en el deporte es Kintaro Ohki (también conocido como Kim Il). Al igual que su maestro, en realidad es coreano y deseaba ser entrenado por Rikidozan por lo que ingresó ilegalmente el país en 1958, pero fue encarcelado durante un año entero a causa de esto.

Después de salir, comenzó su viaje como luchador profesional. Ohki era parte del "trío de novatos" junto con Baba e Inoki, pero a lo largo de los años parecía haber sido el olvidado de los tres, pero en su mejor momento, era tan buen trabajador como ellos y ha logrado mucho en su carrera. Ganó oficialmente su primer título el 10 de diciembre de 1963 al capturar el Campeonato de Parejas de los Estados Unidos de la WWA con otro de sus mentores, el Sr. Moto. Después de la muerte de Rikidozan, Ohki inicialmente regresó a su país de origen, Corea del Sur, y elevó el perfil de la lucha libre profesional en el país.

Durante mucho tiempo se convertiría en el rostro de la lucha libre coreana. El 9 de junio de 1967 derrotó a Mark Lewin para ganar su primer título mundial, el Campeonato Mundial Peso Pesado de la WWA, el mismo título que ganó Rikidozan en su rivalidad con Freddie Blassie varios años antes. Cuando sus compañeros Inoki y Baba dejaron la

JWA en 1972 para dirigir sus propias promociones, Ohki volvió a la JWA y se convirtió en su principal estrella unánime.

Michiaki Yoshimura

Una vez más, emulando el camino de su maestro, ganó el Campeonato Internacional Peso Pesado de la NWA de manos de Bobo Brasil el 4 de diciembre de 1972 y reinó durante la asombrosa cantidad de 3.052 días. Su carrera por un solo título es la más larga en la historia del cinturón y supera incluso los récords combinados de campeones anteriores. No hace falta decir que, él era uno de los luchadores más dominantes del mundo en ese entonces. Principalmente defendió el cinturón en Corea, particularmente para que la Asociación Mundial de Lucha Libre (WWA) no se confunda con la promoción estadounidense con el mismo nombre, esta fue la empresa de lucha libre coreana que Ohki fundó en 1968 en la que otras futuras leyendas de la lucha libre coreana como Lee Wang-Pyo, Kim Duk y Pak Song también compitieron. También tuvo combates por el título en JWA e IWE. Ohki devolvió el título internacional a la NWA después de una racha invicta de casi una década. En medio de su carrera internacional de peso pesado, también obtuvo una gran cantidad de otros campeonatos, principalmente títulos en parejas. También es el campeón de peso pesado de Asia más antiguo con su cuarto reinado que comenzó en 1981 y solo quedó vacante después de su retiro por un total de 5.023 días. Después de la JWA. Al cierre, luchó como independiente en Japón para NJPW, AJPW e IWE, principalmente reavivando sus rivalidades con sus compañeros como Inoki y Sakaguchi. Él y Kim Duk también etiquetaron muchas veces para All Japan. Ohki tuvo su último combate en 1982 en su país de origen, Seúl, Corea del Sur, bajo la bandera de AJPW. Tuvo oficialmente su ceremonia de retiro años después en el Tokyo Dome donde fue guiado en silla de ruedas por el legendario Lou Thesz. La WWA de Ohki todavía existe hoy, aunque la escena de la lucha libre coreana puede estar muy lejos de lo que alguna vez fue a finales de los años 60 y 70, ni siquiera habría existido si no fuera por los esfuerzos y contribuciones de Kintaro Ohki. Su éxito condujo al nacimiento de la lucha libre profesional para toda una nación, como lo había hecho su antiguo maestro en el pasado.

Kim Duk

Hablando de luchadores coreanos, su nombre ya se mencionó, pero Kim Duk merece cierto reconocimiento solo por la longevidad de su carrera. De nombre real Masanori Toguchi, un judoka se unió al dojo JWA después de graduarse de la escuela secundaria, pero inicialmente no fue aceptado debido a conflictos con otro judoka que ya estaba presente en ese momento en Seiji Sakaguchi. Para evitar que sucedieran más conflictos, lo enviaron de regreso a Corea durante un año antes de regresar a JWA a tiempo completo. Mientras lo entrenaba Karl Gotch, Toguchi fue fuertemente asesorado y aprendido bajo el ala de Kintaro Ohki. Cuando la compañía cerró, se fue a los EE. UU. y desarrolló su conocido personaje extranjero "Kim Duk" y pasó varios años luchando por múltiples territorios de la

NWA. A finales de los 70 regresó a Japón e incluso ganó el Campeonato Internacional de Parejas de la NWA con Ohki.

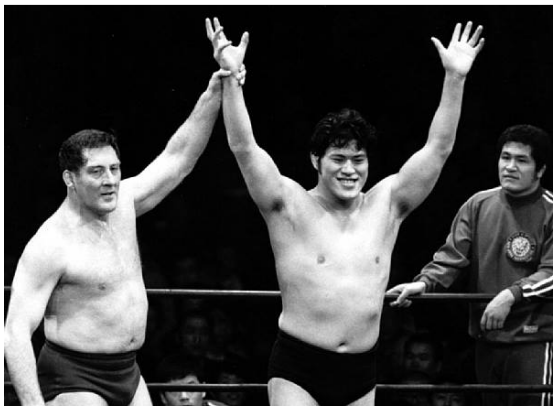
Era un competidor frecuente en AJPW y era un trabajador confiable en su cartelera intermedia mientras competía al mismo tiempo por la NWA y la AWA en los Estados Unidos. A mediados y finales de los 80 también luchó en NJPW y WWF, el último de los cuales se hizo llamar "Tiger Chung Lee" y con frecuencia lo etiquetaba con el Sr. Fuji. Alrededor de la década de 1990, Kim Duk luchó esporádicamente como independiente para promociones independientes en Japón y México. También tuvo un combate bajo el estandarte de WCW en el Tokyo Dome para su evento de colaboración con NJPW en el que él y Masa Saito perdieron en un combate por equipos contra el dúo de padre e hijo de Dusty y Dustin Rhodes. Desde entonces, tuvo largas pausas en la lucha libre y luchó un par de veces. Su último combate al momento de escribir este artículo fue el 19 de septiembre de 2019 a la edad de 71 años.

- La NJPW. El rey del negocio

El 13 de enero de 1972 Antonio Inoki estableció oficialmente New Japan Pro Wrestling y dos meses después, el 6 de marzo, su primer evento fue encabezado entre Inoki y su mentor Karl Gotch. El comienzo de NJPW no solo marcó el comienzo de lo que podría ser la promoción de lucha libre más importante y conocida del país, sino también un movimiento de una ideología de lucha inmortal específica que inspiró a numerosos luchadores durante generaciones: el estilo fuerte. Más que simplemente intercambiar antebrazos rígidos y golpes, las raíces de Strong Style se remontan a la fascinación de Inoki por las artes marciales desde su juventud.

La cuestión es que, desde que se convirtió en un luchador de pleno derecho y ahora que dirige su propia empresa, Inoki quiere demostrar que la lucha libre es la forma de combate más superior que existe. De ahí el eslogan que todavía usan hasta el día de hoy: "Rey del deporte". New Japan en sus primeros años tenía que ver con establecer la marca de lucha libre que Inoki imaginó al vencer a los oponentes mediante el uso de Strong Style. Combinando los elementos de las disciplinas de artes marciales tradicionales, así como el entrenamiento que recibió de sus mentores. Es por eso que algunos de los combates más cotizados en esos años y que sirvieron de base para NJPW fueron las peleas de exhibición que tuvo con personas que no eran luchadores. Durante los primeros años de New Japan, las cartas eran principalmente como los típicos eventos de lucha libre con Inoki casi seguro ubicado en el evento principal. El resto de los combates son combates contra luchadores nativos o algunos gaijins haciendo giras.

Pero a finales de los 70 es cuando Inoki empieza a tener peleas contra otros artistas marciales de alto perfil. Estos suelen llamarse "Peleas de diferentes estilos" o básicamente sigue el concepto de un "luchador vs. artista marcial" en este caso Inoki es el luchador y popularizó este tipo de combates en el país. Willem Ruska, un judoka de los Países Bajos, es uno de los luchadores más exitosos en el deporte y ganó dos medallas de oro en los Juegos Olímpicos de 1972. Hizo su debut en New Japan Pro Wrestling unos años más tarde, en 1976, donde luchó contra Inoki. A lo largo del resto de finales de los 70, se convirtió en un competidor frecuente de NJPW y luchó contra muchos de sus otros luchadores, como Osamu Kido, Haruka Eigen y Yoshiaki Fujiwara, a menudo ganando estos combates.

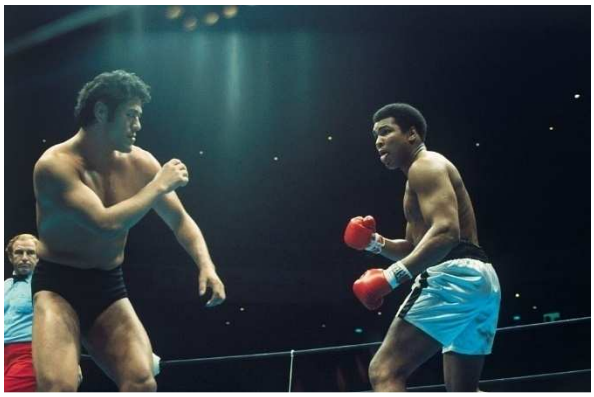


Antonio Inoki y Karl Gotch

En 1978 realizó una gira con la WWF donde tuvo una serie de combates con su compañero judoka Seiji Sakaguchi y su rivalidad es una de las peleas más notables de New Japan en la década. Ruska luchó en su último combate en NJPW el 11 de diciembre. Fue en 1980 que perdió en una lucha por equipos con Bad News Allen contra el joven y prometedor dúo de Tatsumi Fujinami y Riki Choshu. Después de varios años de pausa, tuvo un breve regreso en 1994, se reunió en el ring con un viejo némesis Antonio Inoki el 23 de septiembre y dos meses después luchó contra

Tatsutoshi Goto en una pelea de estilo diferente con Kotetsu Yamamoto como árbitro invitado especial. Dos años más tarde participó en el Inoki Festival Event independiente en Yoyogi, Tokio, Japón, culminando su carrera en la escena japonesa. Ruska ayudó a desarrollar los cimientos de Strong Style, sus peleas con Inoki y Sakaguchi también ayudaron a elevar aún más a esas dos estrellas debido a su credibilidad como luchador.

Todas estas peleas eventualmente conducirían a uno de los combates más infames en la historia de los deportes de combate. En abril de 1975 Muhammad Ali en su gira por Japón, el charlatán que le preguntaron en una entrevista si había algún "luchador oriental" dispuesto a desafiarlo. Básicamente fue una pelea de premios y esto apareció en los titulares de los medios japoneses y al año siguiente se resolvió, el desafío fue aceptado nada menos que por el propio presidente de New Japan, Antonio Inoki. En este punto, podría decirse que ya era el luchador más popular de todo el país y una figura pública muy conocida en general. No hasta el punto de alcanzar los mismos picos que Rikidozan, pero Inoki ciertamente no fue fácil de convencer y su nombre es reconocido por muchos en todo el país. La pelea de 6 millones de dólares estaba programada para el 26 de junio de 1976 en el Budokan Hall. La preparación para la pelea fue extraordinaria y tuvo mucha cobertura, especialmente en Japón.



Antonio Inoki contra Muhammad Ali

Obviamente, Ali con su personalidad colorida lo hizo aún más entretenido con sus travesuras, mientras que Inoki parecía el más realista de los dos. En cuanto a la pelea en sí, la razón por la que siguió siendo un momento infame es porque no estuvo a la altura de las expectativas. El evento anunciado como "Guerra de los mundos" también fue en última instancia un fracaso en la captura de sus objetivos de compras de PPV, mientras que Ali pudo haber sido el luchador más popular en Estados Unidos y un ícono mundial, Inoki fue de hecho popular en su país de origen, pero bastante mercancía desconocida en otros lugares, especialmente en Occidente. Debido a algunas reglas contradictorias, la pelea fue aburrida y el supuesto concepto de "luchador contra boxeador" no se utilizó en todo su potencial.

Bob Backlund (Campeón de la WWF) y Antonio Inoki (Campeón de la NWF)

El resultado fue un empate después de 15 rondas, en su mayor parte, Inoki se acostó en el ring, conectando 107 patadas en las piernas de Ali que terminaron resultando en lesiones. Todavía hay debates sobre los resultados y la ejecución general de la pelea, pero, sin embargo, terminó siendo una pelea importante con el único propósito de ser la primera pelea legítima de MMA. Un contraste de deportes de combate que chocan entre sí en un entorno de tan alto perfil, más tarde allanaría el camino para lo que se convertiría en peleas híbridas, no solo en la lucha libre, sino en un deporte completamente nuevo. Exactamente 10 años después, Inoki una vez más tuvo otra pelea con un boxeador, pero esta vez en un combate de lucha libre profesional el 9 de noviembre de 1986, en el que derrotó a Leon Spinks, otro ex campeón mundial de peso pesado que derrotó a Ali en 1978.

En cuanto a los campeonatos, New Japan Pro Wrestling tuvo muchos durante el transcurso de sus primeras carreras. En 1970, el promotor Pedro Martínez creó el campeonato de peso pesado de la Federación Nacional de Lucha Libre (NWF) para su promoción de la NWF en Nueva York. Johnny Powers fue el campeón inaugural en el mismo año en que se estableció el cinturón, derrotando a Freddie Blassie por el cinturón. En 1973, durante su tercer reinado, Powers realizó una gira por Japón y defendió el título en promociones como Tokyo Pro Wrestling contra Toyonobori y luego fue derrotado por Antonio Inoki el 10 de diciembre, quien se llevó el cinturón con él en NJPW y lo consolidó como el premio principal de la promoción. De 1973 a 1981, el Campeonato Peso Pesado de la NWF fue el principal cinturón de la NJPW. Durante la primera carrera de Inoki, lo mantuvo durante 429 días impresionantes. Sus retadores frecuentes eran sus rivales Strong Kobayashi, Tiger Jeet Singh y Ernie Ladd. Incluso se enfrentó a Andre The Giant el 15 de diciembre de 1974, que terminó en una doble cuenta fuera. Esta resultó ser la defensa final de Inoki, ya que más tarde lo abandonaría debido a las solicitudes de NWF.

Tiger Jeet Singh capturó el título el 13 de marzo de 1975, lo mantuvo durante 105 días antes de ceder el cinturón a Inoki, quien esta vez tuvo una carrera aún más larga con 1688 días. Tuvo un total de 31 defensas con una gran colección de talentos durante cuatro años. En su primera defensa de su segundo reinado, derrotó al ex campeón mundial Lou Thesz el 9 de octubre de 1975 con Antonino Rocca como árbitro invitado especial. Inoki no solo defendió el cinturón en New Japan en estos años, sino también a través de muchas otras fronteras, convirtiéndolo verdaderamente en un Campeón Mundial por definición.

El 10 de octubre de 1976 derrotó al luchador coreano Pak Song en Seúl, Corea del Sur. 24 de noviembre de 1978 un sorteo por límite de tiempo con Otto Wanz para los Campeonatos Mundiales de la NWF y la CWA en Alemania, 17 de abril de 1979 en un evento televisivo de la WWF derrotando a Nikolai Volkoff, cinco días después derrotó a El Canek en un combate de dos de tres caídas en México para la promoción de la UWA. En 1979 defendió el cinturón dos veces en América del Norte, primero el 10 de agosto en un final de doble conteo contra Tiger Jeet Singh para NWA Hollywood en California, una semana después derrotó con éxito a Stan Hansen en Stu Hart's Stampede Wrestling en Calgary, Alberta, Canadá. Su última defensa internacional fue una vez más en un programa de la WWF el 17 de diciembre de 1979 derrotando a Hussein Arab, quien luego se convertiría en The Iron Sheik. Entre los muchos otros nombres legendarios que desafiaron a Inoki en esta época se encontraban Ivan Koloff, Andre The Giant, Pat Patterson, La superestrella enmascarada (Bill Eadie), Pedro Morales y Bob Backlund. Este último con quien también tuvo combates icónicos, particularmente el 30 de noviembre de 1979 cuando Antonio Inoki derrotó a Bob Backlund por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la WWF. Alrededor de este momento, las dos compañías tenían una relación de trabajo entre sí e Inoki hizo historia al ser el primer y único luchador japonés en capturar el prestigioso título mundial. Sin embargo, dado que no quería defender el cinturón en otra parte y enfocó su carrera en New Japan, rápidamente le devolvió el cinturón a Backlund y este breve reinado del título no es reconocido oficialmente por la WWE hoy y sigue siendo una mera nota al pie en el linaje de su título. El 8 de febrero de 1980, Stan Hansen puso fin al reinado de más de mil días de Inoki del título de la NWF, 55 días después se lo devolvió.

Sakaguchi contra Inoki

Si bien Inoki era sin duda la cara de New Japan, no podría ascender a ese estado sin luchadores confiables con los que trabajar. Uno de esos hombres que ya se menciona en numerosas ocasiones en este artículo es Seiji Sakaguchi. Es un consumado cinturón negro judoka, ganó el Campeonato de Judo de Japón de 1965 y luego obtuvo una medalla de bronce en el mismo año en el Campeonato Mundial en Río de Janeiro, Brasil, en la categoría de +80 kg.

Dos años más tarde, Sakaguchi hizo su debut en la lucha libre profesional bajo la tutela de Rikidozan, pero también fue fuertemente asesorado por su estudiante senior Antonio Inoki. Desde entonces hubo un fuerte lazo entre los

dos, su mayor vínculo común fue una fascinación en el mundo de las artes marciales, en particular sus antecedentes en el judo. Sakaguchi no solo luchó únicamente para JWA, sino que expandió sus horizontes compitiendo por múltiples territorios de NWA a principios de los años 70.

El 11 de febrero de 1972 derrotó al luchador canadiense King Krow (también conocido como Daniel Kroffat) para obtener su primer título individual, el Campeonato Nacional Unido de la NWA. Desde entonces, el cinturón ha sido defendido en Japón y se convirtió en parte de la JWA. Durante 208 días, Sakaguchi se mantuvo fuerte hasta que The Original Sheik lo derrotó, pero un día después recuperó el cinturón. Para su segundo reinado, duró 149 días y luego se lo dejó a Johnny Valentine, quien lo perdió ante un joven Akihisa Takachiho (también conocido como el futuro Gran Kabuki). El 14 de abril de 1973, el Campeonato de la ONU de la NWA se desactivó debido al cierre de JWA, pero revivió tres años más tarde para All Japan Pro Wrestling.

Sakaguchi también tuvo mucho éxito como luchador de parejas. El primer cinturón que ostentó en su carrera fue ser la mitad de los Campeonatos de Parejas de Asia con Michiaki Yoshimura, ganó los Campeonatos Internacionales de Parejas de la NWA en 1972 con Giant Baba, el mismo año que obtuvo una vez más la etiqueta internacional, cinturones esta vez con Kintaro Ohki. Cuando JWA desapareció, Sakaguchi se unió a Inoki en NJPW y desde entonces ha sido su promoción local. Los dos tuvieron éxito desde el principio como compañeros de equipo que ganaron dos veces el Campeonato de Equipo de Etiqueta de América del Norte de la NWA, y luego se convirtieron en rivales. También ocupó esos cinturones con el ex campeón mundial de la IWA, Strong Kobayashi, a finales de los 70. Sakaguchi incorporó gran parte de su experiencia en judo en sus técnicas de lucha libre profesional, lo que dio más bases para el crecimiento de Strong Style. Después de tres décadas de competir activamente en NJPW con su combate más importante en el evento principal del Tokyo Dome al unirse a Inoki en 1990, se retiró de la competencia en el ring. No fue hasta 2003 a los 61 años cuando se desempolvó por última vez el gi blanco defendiendo el honor de la empresa que ayudó a construir desde sus inicios.

Kotetsu Yamamoto

Además de Sakaguchi, hubo otros ex discípulos de Rikidozan que siguieron a Inoki después de la desaparición de la JWA, en particular Kotetsu Yamamoto y Kantaro Hoshino. Inicialmente comenzó intentando una carrera en el boxeo profesional, Kantaro Hoshino fue reclutado y entrenado por Rikidozan e hizo su debut en la lucha libre profesional en 1961. Mide 5'9'' y pesa 209 lbs.

Hoshino era más pequeño en estatura en comparación con sus compañeros de estudios de peso pesado en ese momento.

Con el paso de los años, continuó ascendiendo de rango y demostrando su valía en la empresa. En 1967 se emparejó con otro joven aprendiz en Kotetsu Yamamoto cuando realizaron una gira por los Estados Unidos por primera vez bajo la bandera de la NWA. Yamamoto es el último alumno de Rikidozan antes de su muerte, hizo su debut dos años después de Hoshino en 1963. El ex culturista, al igual que su compañero de equipo, Yamamoto es aún más bajo con 5'6'' y pesa 220 libras. Cuando realizaron una gira por los EE. UU., se convirtieron en los "hermanos Yamaha" con Hoshino como Great Yamaha y Yamamoto como Oki Yamaha.

Ganaron juntos los Campeonatos en Parejas del Sur de Mid-America de la NWA, pero solo los mantuvieron durante una semana. Fue el primer título para la carrera de Yamamoto, pero Hoshino anteriormente obtuvo el oro antes de vencer y perder el Campeonato de Peso Pesado Junior del Sur de la NWA ante Len Rossi en el lapso de 12 días y los

Campeonatos Mundiales en Parejas de la NWA con Tomayo Sato. Ganaron juntos los Campeonatos en Parejas del Sur de Mid-America de la NWA, pero solo los mantuvieron durante una semana.

Kantaro Hoshino

En 1969, Yamamoto obtuvo una de las mayores victorias de su carrera como luchador individual cuando derrotó a Gorilla Monsoon en menos de cinco minutos, lo que fue una gran sorpresa para su época. Los dos se convirtieron en entrañables perdedores en los corazones de la audiencia japonesa y el apoyo que recibieron a lo largo de sus carreras fue inmenso, lo que les valió el éxito tanto como equipo de etiqueta como en solitario. Tras la creación de New Japan Pro Wrestling en 1972, los hermanos Yamaha se convirtieron en los pilares principales y siempre estuvieron presentes en las carteleras durante los primeros años. Yamamoto, en particular, ayudó a establecer el "estilo fuerte" que Inoki y Karl Gotch hicieron famoso. En 1979 celebraron sus campeonatos finales al ganar los títulos mundiales de parejas de la IWA para la IWE al vencer a Animal Hamaguchi y The Great Kusatsu. Los retuvieron durante 33 días antes de devolverlo a Hamaguchi, pero esta vez con Mighty Inoue como su compañero en un ring de New Japan. El 4 de abril de 1980, Kotetsu Yamamoto luchó en su combate de retiro en NJPW ganando una pelea por equipos con Hoshino venciendo a Goro Tsurumi y Katsuzo Oiyama. Tuvo algunos combates de regreso esporádicamente desde entonces, pero principalmente se mantuvo retirado y centró su trabajo como entrenador principal del New Japan Dojo en la producción de muchas de las futuras leyendas y estrellas principales que vendrán en la promoción. En cuanto a Hoshino, tuvo una carrera activa hasta mediados de los 90 luchando en su último combate el 19 de febrero de 1995 en un empate por límite de tiempo contra Osamu Kido.

Fishman y Gran Hamada

El 16 de marzo de 1972, uno de los primeros graduados del dojo New Japan hizo su debut en la lucha libre profesional. Hiroaki Hamada se enfrentó a muchos adversarios durante sus primeros años en la lucha libre profesional debido al hecho de que era demasiado pequeño. Luchó principalmente en la cartelera durante los primeros cuatro años de su carrera hasta que fue enviado a México para recibir capacitación adicional en 1975 para su promoción asociada: Universal Wrestling Association (UWA).

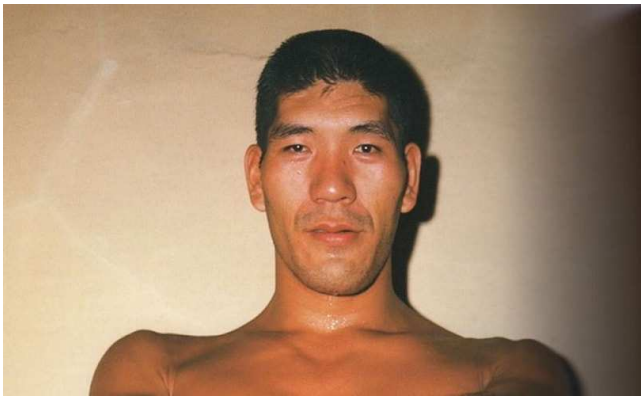
Resulta que Hamada se convirtió instantáneamente en un éxito en la Lucha. Escena libre. Fue aquí donde pudo hacerse un hueco y, a diferencia del estilo japonés en el que se centraban en las habilidades técnicas, Lucha se centró más en la creatividad y el teatro, algo a lo que Hamada pudo adaptarse fácilmente porque su tamaño fue construido para los altos vuelos. Hamada inventó lo que luego sería acuñado como "LuchaResu" combinando los elementos de Lucha Libre y Puroresu, que se convirtió en una inspiración para muchos luchadores que lo siguieron tanto en México como en Japón.

Es uno de los luchadores más destacados en la historia de la UWA. En total, es 15 veces campeón de la UWA en una plétora de campeonatos, tanto en individuales como en parejas. También ostentó títulos de peso semipesado para la NWA y la WWF. Little Hamada se transformó en Gran Hamada debido a su grandeza e innovación del deporte. Si bien finalmente regresó a NJPW, se volvió independiente a principios de los 80 mientras seguía compitiendo principalmente en México, donde también ayudó a desarrollar muchos talentos, incluida su propia hija Ayako Hamada. Puede que sea un nombre olvidado en los tiempos modernos, pero Gran Hamada allanó el camino para muchos luchadores en el pasado y hasta el día de hoy debido a sus habilidades únicas que le otorgaron el éxito en todo el mundo. Los otros estudiantes notables del dojo New Japan en la misma época que Gran Hamada eran personas como Yoshiaki Fujiwara, Mr. Pogo, Ryuma Go y Don Arakawa, algunos de los cuales también serán influyentes a su manera en el mundo de Puroresu más adelante.

- Entra en juego la AJPW

El 10 de junio de 1972, Giant Baba luchó en su último combate en un ring de JWA después de ser el babyface número uno de la compañía después de la muerte de su mentor Rikidozan. Fue una lucha por equipos en la que él y Kintaro Ohki derrotaron al dúo de Bobby Duncum Sr. y Bobo Brasil. Cuatro meses después, el 21 de octubre de 1972, estableció All Japan Pro Wrestling junto con los hermanos Momota: Mitsuo y Yoshihiro (los hijos de Rikidozan). A diferencia de la NJPW, en la que lucharon durante un tiempo al principio, la AJPW se convirtió rápidamente en la compañía de lucha libre japonesa más grande en el momento de su creación. La influencia de Baba fue fuerte dentro de las escenas, ya que trajo consigo a varios luchadores de JWA, lo que finalmente llevó al colapso de dicha promoción y el resto de los luchadores que quedaron también se unieron a AJPW.

El ex campeón mundial de la IWA, Thunder Sugiyama, de la IWE, también dejó la compañía y, con algunos luchadores independientes, se fue a la compañía, por lo que, desde el principio, Giant Baba tenía una lista sólida para construir la compañía. Agregue la asociación que pudo forjar con National Wrestling Alliance, AJPW se convirtió rápidamente en la subsidiaria japonesa de NWA y, debido a esto, también pudo contratar muchos talentos gaijin que se volverán esenciales durante los primeros años de All Japan. Si bien NJPW tenía un enfoque más realista en lo que respecta a la lucha libre profesional, Inoki inventó Strong Style y muchos de sus combates tenían que ver con el atletismo y el estilo de disparar, Baba mantuvo lo tradicional con su compañía. Las raíces de AJPW fueron básicamente una continuación de lo que se inició en JWA, mientras que también estaban fuertemente influenciadas por el estilo de presentación que tenían los territorios de lucha estadounidenses en ese momento. Aunque no se volvería más prominente años después, lo que se conoce como el estilo de lucha "King's Road" se desarrolló en todo Japón. Básicamente, el camino se refiere al camino que un luchador tiene que recorrer para convertirse en un "rey", en este sentido, estar en la parte superior de la cadena de lucha libre entre la lista, probándose a sí mismo en el camino al derrotar a oponentes duros, y ser recompensado por ser el mejor y en el proceso ganarse el apoyo de la audiencia.



Shohei “el Gigante” Baba

La lucha en el ring en sí es la historia y la psicología se alimenta de los deseos de los luchadores de alcanzar sus objetivos. Esto se vuelve más evidente más adelante en los años 80 y 90, pero algunos de los fundamentos de esta ideología se pueden ver durante los combates de Giant Baba. En este punto, ya era un nombre bien establecido en Japón. Es uno de los luchadores, si no el más popular, de todo el país. Ya fue 3 veces campeón internacional de peso pesado de la NWA con un récord combinado total de 2456 días. Básicamente, tomó el manto de su difunto maestro e impulsó su propia carrera. El mismo día de su fundación, AJPW organizó su primera cartelera y el evento principal

fue una lucha por equipos de dos de tres caídas entre los equipos de Bruno Sammartino y Terry Funk que ganaron a Giant Baba y Thunder Sugiyama.

Esta fórmula de reserva se convertiría en el pan de cada día para Giant Baba en los primeros años de su empresa, donde a menudo luchaba contra los gaijins de renombre que recorrían el territorio. Por lo general, campeones mundiales del oeste. Estas cartas siempre darían como resultado sorteos instantáneos, ya que los fanáticos locales estaban ansiosos por ver a quién se enfrentará su luchador japonés favorito cada vez que aparezca un nuevo retador.

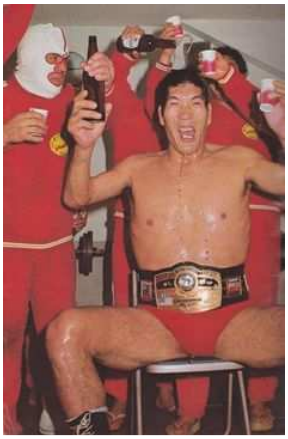
Baba tuvo muchos adversarios notables en este punto de su carrera, algunos de los cuales eran incluso los oponentes de Rikidozan en ese entonces, como The Destroyer y Freddie Blassie en los últimos años de su tiempo como luchadores activos. Bruno Sammartino, quien dominó los territorios de América del Norte durante la década de 1970, hizo su debut en la lucha libre japonesa para AJPW y tuvo muchos combates legendarios contra Giant Baba durante su mejor momento. Los dos eran oponentes perfectos el uno para el otro debido a sus fortalezas físicas, tratando de superar al otro en sus peleas históricas. De hecho, el segundo evento principal de AJPW fue entre las dos leyendas. El ex campeón mundial de peso pesado de la NWA, Gene Kiniski, fue otro de los enemigos de Giant Baba a mediados de los 70. Al igual que Bruno, Kiniski tuvo mucho éxito en varios territorios de los EE. UU. y su personaje de talón funcionó de maravilla para absorber el calor de la audiencia cada vez que se enfrentaba a los héroes locales de cada territorio. Una vez más, debido a la afiliación a la NWA, The Funk Brothers también realizó una gira por Japón por primera vez en sus carreras con AJPW. Como se mencionó anteriormente, Terry apareció en el evento principal inaugural, mientras que su hermano mayor, Dory Funk Jr., debutó un año después, el 11 de julio de 1973 donde hizo equipo con Omar Atlas venciendo a Baba y Matty Suzuki. Los Funks continuarían teniendo una carrera larga e influyente en el país de Japón que se prolongó durante varias décadas. Encontraron el éxito tanto como luchadores en equipo como individuales, logrando campeonatos y participando en muchas de las peleas y rivalidades de alto perfil, especialmente en AJPW. Finalmente, continuando con su rivalidad de la JWA, el patriarca de la dinastía de lucha Von Erich, Fritz Von Erich fue posiblemente el rival más notable de Giant Baba en su mejor momento.

Fritz Von Erich contra Giant Baba

Se conocieron por primera vez el 19 de diciembre de 1969 cuando Baba retuvo con éxito el Campeonato Internacional Peso Pesado de la NWA contra Von Erich en NWA Hollywood. Durante los siguientes dos años, los dos tuvieron revanchas por el cinturón antes mencionado, pero siempre fue Baba quien se impuso a su archirrival. Von Erich fue una de las figuras más controvertidas de la lucha libre en ese momento, encendiendo los niveles más altos de calor con su personalidad de inspiración nazi alemana que tuvo durante las primeras etapas de su carrera. El 10 de diciembre de 1973 hizo su debut en AJPW en una lucha por equipos, Giant Baba y Thunder Sugiyama derrotaron al equipo de Von Erich y Killer Kowalski vía DQ. Desde entonces, los dos continuaron enfrentándose durante algunos años más, pero Von Erich nunca pudo obtener una victoria sobre la superestrella japonesa. El 7 de enero de 1979 tuvieron su último enfrentamiento entre ellos una vez más, un equipo de etiqueta entre Baba y The Destroyer venciendo a Von Erich y Baron Von Raschke. Estos son solo algunos de los gaijins notables con los que Giant Baba tuvo encuentros en esta época.

El 27 de febrero de 1973 se estableció el Campeonato Mundial de Peso Pesado de la Pacific Wrestling Federation (PWF) y se convirtió en el título principal de AJPW. Obviamente, fue Giant Baba quien se convirtió en el campeón inaugural del cinturón después de ganar una serie de 10 combates y el último fue Bobo Brasil. Durante la asombrosa

cantidad de 1920 días, Giant Baba estuvo invicto como el actual Campeón Mundial de la PWF, manteniendo con éxito el cinturón en 39 defensas registradas. Su primera defensa del título fue contra The Sheik el 24 de agosto de 1973. Desde entonces, ha sido desafiado por numerosos luchadores, todos principalmente gaijins. Alrededor de este período de tiempo, Baba era el luchador más dominante no solo en su compañía sino en todo el país. Además de algunos de los nombres que se mencionaron anteriormente, algunos de sus rivales más conocidos entre 1973 y 1974 fueron personas como Abdullah The Butcher, Pat O'Connor, el profesor Toru Tanaka, Dick Murdoch, Blackjack Mulligan, Dick The Bruiser, Ox Baker, Wahoo McDaniels, Baron Von Raschke e incluso ser se reunió en el ring contra su antiguo compañero de estudios en la JWA Kintaro Ohki, quien era el actual campeón de peso pesado de Asia en ese momento. El que puso fin al reinado histórico fue Killer Tor Kamata el 1 de junio de 1978. Después de unos breves reinados con otros luchadores, Baba se apoderó del título de la PWF una vez más el 10 de febrero de 1979, esta vez una vez más con un largo reinado que duró durante 1.354 días.



Giant Baba como Campeón Mundial de la NWA

Tuvo dos carreras más con el cinturón a principios de los 80. El Campeonato de la PWF no fue el único título mundial que ostentó. El 2 de diciembre, 1974 Giant Baba derrotó a Jack Brisco capturando el Campeonato Mundial Peso Pesado de la NWA, convirtiéndolo en el primer luchador japonés en ganar las prestigiosas diez libras de oro. Sin embargo, debido a que Baba no quería tener una gira completa y aún seguía centrado en AJPW, solo duró una semana y lo dejó en Brisco. Volvió a ganar el cinturón el 31 de octubre de 1979, esta vez venciendo a Harley Race, pero la misma historia se aplica a la duración de su carrera. Su tercera y última victoria del Campeonato de la NWA fue el 4 de septiembre de 1980 una vez más en una serie de combates con Race.

Lo que pasa con el título de la NWA de Baba es que, si bien pueden parecer mediocres en el papel, siguen siendo muy importantes por un par de razones. En primer lugar, era el nombre más establecido en Japón en ese momento, su pico fue muy fuerte bien encaminado para convertirse en un ícono nacional y convertirse en Campeón de la NWA legitimó su carrera aún más de lo que ya era. El punto más importante es que, a pesar de los breves reinados, todavía fueron momentos para sentirse bien. A veces, una carrera por el título corta, pero significativa es mejor que una larga solo en términos de capturar ese momento especial. Cada vez que Giant Baba ganaba el Campeonato de la NWA, el público japonés estallaba en celebración al ver a su héroe y luchador favorito vencer al campeón defensor y obtener la victoria de manera convincente. El orgullo patriótico que hay dentro de ellos se valida, lo que resultó en el éxito no solo de la carrera de Giant Baba, sino también del crecimiento financiero a largo plazo para All Japan Pro Wrestling. De ahí que su metodología de reserva para enfrentarse a talentos extranjeros funcionó bien hasta que pasó su mejor momento.

Seis meses después de la fundación de AJPW, Giant Baba también creó el concepto del torneo Champion Carnival que se inició en 1973. Durante los primeros dos años del torneo, fue su eliminación simple estándar que contó con luchadores tanto nativos como extranjeros. El formato de 1975 cambió, los cuatro luchadores que avanzaron a las semifinales en la eliminación simple se pusieron en un sistema de todos contra todos donde el luchador con el mejor récord es declarado ganador. Finalmente, al año siguiente, el formato de eliminación simple se eliminó por completo en favor de un torneo de todos contra todos, que ha sido el concepto desde entonces. Giant Baba ganó siete de los primeros diez Champion Carnivals de 1973 a 1979, el primer gaijin en ganarlo fue Abdullah the Butcher en 1976 y lo volvió a ganar tres años después. En 1983, el Carnaval hizo una pausa hasta 1991 debido a la creciente presencia de la empresa rival New Japan Pro Wrestling. A lo largo de los años, Champion Carnival ha ayudado a producir superestrellas para la lista a medida que establece sus posiciones en la cima. Los torneos en Japón son tan

importantes como ganar campeonatos, ya que simbolizan la dureza y los esfuerzos de los luchadores en su búsqueda para convertirse en el número uno. Ver la lucha y la evolución del espíritu de lucha también les brinda un apoyo masivo de los fanáticos que los verían dignos de representar la marca y las filosofías que defiende la empresa.

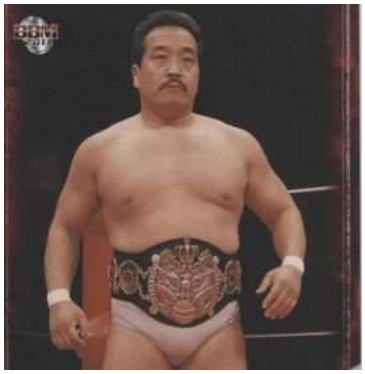
Giant Baba contra Abdullah el carnicero

El enfoque de AJPW giraba principalmente en torno a un hombre y ese era Giant Baba. Siendo el luchador más reconocible de todo el país, era una obviedad que la empresa se construyera a su alrededor. Pero no podría lograrlo todo si no fuera por el resto de su lista. Muchos luchadores anteriores de JWA se trasladaron a AJPW, como Masao Ito, Akio Sato, Samson Kutsuwada, Motoshi Okuma, Mitsu Hirai, Masio Koma y Matty Suzuki. También en estos años ya había algunos luchadores jóvenes que estaban siendo preparados para ser potencialmente las mejores estrellas algún día, como Jumbo Tsuruta y Atsushi Onita. Sin embargo, dentro del campo de estos talentos locales, hay dos que son dignos de ser mencionados por su impacto y casos interesantes dentro de la empresa y más adelante para Puroresu en su conjunto.

El Gran Kojika

El primero de los cuales es Shinja Kojika, también conocido como The Great Kojika, que fue un ex luchador de JWA como Baba. Kojika hizo su debut en la lucha libre profesional en 1963. Unos años más tarde, se fue a América del Norte a varios territorios de la NWA, donde se asoció con Motoshi Okuma con frecuencia y ganó su primer cinturón el mismo año al capturar juntos el Campeonato Mundial en Parejas de la NWA. Después de un tiempo se separaron y encontró más oro como luchador individual ganando una gran cantidad de campeonatos de 1969 a 1970. Alrededor de 1973 regresó a Japón para la JWA, pero tan pronto como la compañía cerró, se unió a la AJPW de Giant Baba. Su primer combate con la empresa fue el 30 de junio de 1973 ganando con Munenori Higo, al mes siguiente él y Higo derrotaron al equipo de Mitsuo Hata y Kazuo Sakurada, este último más tarde se convertiría en el japonés Kendo Nagasaki y junto con Kojika se convirtieron en los padres fundadores de Big Japan Pro Wrestling varios años después, en 1995. Pero antes de eso, Kojika se reunió con Okuma en AJPW. Dominaron la división de parejas de la compañía ganando los Campeonatos de Parejas de Asia cinco veces desde 1973 hasta 1981. Su quinto reinado también fue el más largo con 723 días. Después de 14 años de lucha libre con la compañía, Kojika se retiró por primera vez luchando en su último combate el 9 de septiembre de 1986. Regresaría al ring tras la creación de su nueva promoción BJW a mediados de los 90. Es posible que Kojika no haya estado al mismo nivel que Giant Baba en términos de poder

estelar, pero ayudó en el trabajo de base de la compañía y fue un luchador sólido en su mejor momento, especialmente dentro de la escena del equipo de etiqueta.



Mitsuo Momota

Giant Baba puede ser el padre fundador de All Japan Pro Wrestling, pero no estuvo solo en este esfuerzo. Dos de los hijos de Rikidozan también lo ayudaron a establecer la empresa: Mitsuo y Yoshihiro Momota. Los hermanos Momota siguieron los pasos de su padre y también se convirtieron en luchadores profesionales. Sin embargo, Yoshihiro no duró mucho en el negocio y se concentró principalmente en sus deberes entre bastidores. Mientras tanto, para Mitsuo debutó en la JWA en 1971 durante los últimos años de la empresa y se fue con Baba en 1972. Ser un luchador de segunda generación puede ser tanto una bendición como una maldición, es un arma de doble filo. Por un lado, puedes tener ese reconocimiento instantáneo, especialmente para alguien como Mitsuo, cuyo padre fue literalmente el luchador más popular de todo el país, pero también puede ser difícil estar a la altura del legado de alguien como un Rikidozan y, desafortunadamente para él, nunca pudo salir completamente de esa sombra durante la mayor parte de su carrera. Eso no significa que fuera un mal luchador, pero el peso de ser literalmente "Rikidozan Jr." puede ser demasiado para cualquiera. Momota es solo un ejemplo de muchos atletas de segunda y tercera generación en la lucha libre profesional, algunos de ellos terminaron siendo exitosos e incluso van más allá de las carreras de sus padres, pero hay algunos como él que no solo pueden superar la joroba.

A pesar de todo lo dicho, Momota siempre fue un trabajador confiable para AJPW a lo largo de su carrera. Si bien nunca obtuvo un lugar completo en el evento principal, su posición constante en las carteleras significaba que sus compañeros confiaban en él en el ring. Ganó su primer y único título en 1989 al convertirse en el Campeonato Mundial Peso Pesado Junior de la AJPW al derrotar a Shinichi Nakano y tuvo dos defensas exitosas antes de perderlo ante Joe Malenko después de solo 72 días.

Momota es uno de los trabajadores con más antigüedad en la historia de todo Japón, ya que compitió por la empresa desde su creación hasta el año 2000, casi cuatro décadas. Al momento de escribir este artículo, sigue siendo uno de los luchadores profesionales activos más antiguos del mundo a la edad de 72 años y continúa con su último combate el 28 de febrero de 2020.

Jumbo Tsuruta contra Rusher Kimura

A principios de los 70, IWE estaba empezando a perder tracción. Debido a que las empresas emergentes NJPW y AJPW mostraban un montón de promesas y muchas de sus otras estrellas se marchaban a dichas promociones, el negocio estaba disminuyendo más que nunca. El promotor Isao Yoshiwara tampoco tuvo nunca una estrella japonesa de renombre, Rusher Kimura era un gran trabajador, pero no estaba en la misma línea que Antonio Inoki y Giant Baba en términos de poder estelar. IWE continuaría perdiendo dinero a medida que transcurría la década, la asociación con AWA finalmente terminó y el último clavo en el ataúd fue perder su anuncio de televisión en 1981, lo que obligó a la compañía a cerrar oficialmente sus puertas. Muchos de sus luchadores se unieron a sus compañeros como Rusher Kimura liderando un pequeño grupo para "invadir".

New Japan como parte de una historia, pero finalmente no condujo a ninguna parte y se unió a AJPW a tiempo completo en 1984. Mighty Inoue, Animal Hamaguchi, Isamu Teranishi, Ashura Hara y Goro Tsurumi también se unieron a la lista de AJPW.

En cuanto al ex propietario, Yoshiwara, se unió brevemente al equipo de reservas de NJPW, pero lamentablemente falleció unos años después. Las leyendas coreanas Kintaro Ohki y Kim Duk también eran luchadores de AJPW a tiempo completo en este punto, uniéndose a sus antiguos compatriotas de IWE.

- Gaijins pioneros

Históricamente, el papel de los luchadores gaijin (extranjeros) es ser los talones naturales. Al igual que en los EE. UU., donde los forasteros de los primeros años, como los luchadores japoneses, fueron retratados como malvados invasores extranjeros debido a los frescos recuerdos de la guerra, lo mismo se puede decir en otros lugares, aprovechando los corazones patrióticos de sus respectivas audiencias. Es un viejo truco clásico que los promotores han hecho hasta la saciedad, pero existen individuos únicos que trascienden esos estereotipos y pueden convertirse en leyendas respetadas e impactar la escena Puroresu a largo plazo y allanar el camino para muchas de las cosas vemos como un lugar común hoy en día en la lucha libre japonesa. Estas son algunas de las pocas leyendas de esta época que dejaron un gran legado para Puro.

Billy Robinson

Se puede argumentar que Billy Robinson es el mejor luchador británico de todos los tiempos y, sin duda, fue uno de los más influyentes en lo que respecta a la escena, no solo en el Reino Unido sino especialmente en Japón. Graduado del gimnasio Snake Pit, tuvo que pasar por muchos desafíos durante sus primeros años de entrenamiento, lo que resultó en su duro estilo en el ring más adelante. Tuvo una rivalidad a mediados de los años 60 contra su compañero luchador de Snake Pit, Billy Joyce, por el Campeonato de Europa. Robinson también estuvo invicto como el campeón de peso pesado británico y europeo de doble corona para múltiples promociones en el Reino Unido. A finales de los años 60, comenzó a viajar por todo el mundo y entró por primera vez en Japón a través de la IWE, haciendo su debut en 1968 contra un joven Masao Kimura (también conocido como Rusher Kimura). Robinson fue el primer campeón mundial de peso pesado de la IWA el título principal de la promoción el 12 de diciembre de 1968 derrotando a Toyonobori en la final del torneo. Luego perdería el cinturón después de unos meses ante Thunder Sugiyama. A medida que se acercaba la década de 1970, Robinson continuó encontrando más éxito en Japón, esta vez compitiendo principalmente para New Japan Pro Wrestling.

Karl Gotch contra Billy Robinson

En 1975 se enfrentó a Antonio Inoki por primera vez en lo que se anunció como "El combate entre los mejores técnicos del mundo". También luchó para la AWA de Verne Gagne en los Estados Unidos y ganó múltiples

campeonatos en los territorios, incluidos los títulos mundiales en parejas con Gagne. A fines de los años 70, se convirtió en parte activa de All Japan Pro Wrestling y fue el tercer campeón mundial de peso pesado de la PWF el 12 de junio de 1978 al derrotar a Killer Tor Kamata antes de ceder el cinturón a Abdullah the Butcher. Robinson tuvo una carrera activa hasta finales de los 80 compitiendo en Japón, Europa y América. Tuvo su último combate en un combate de exhibición contra la leyenda Nick Bockwinkel en UWF-I en 1992 a la edad de 53 años. Karl Gotch ya había introducido el estilo europeo en Japón antes que Robinson, pero fue este último quien se centró más en el estilo antiguo estilo grappling británico de la escuela. No tanto sobre la teatralidad sino más sobre la presentación de "enganche" y "estilo de disparo" en el ring. Una ofensiva orientada a la lona junto con toneladas de presas de sumisión. Este tipo de lucha solía prevalecer en todo el Reino Unido gracias al programa World of Sport y también fue una gran influencia para Robinson durante sus años de entrenamiento en Snake Pit. Si bien figuras caricaturescas como Big Daddy y Giant Haystacks eran los atractivos en ese momento debido a sus personalidades carismáticas, en la cartelera a menudo verás combates de lucha técnica muy por delante de su tiempo.

Nombres como Johnny Saint y Mick McManus fueron famosos por esto, pero fue Billy Robinson quien realmente dominó el oficio primero y lo convirtió en una forma de arte respetable, al tiempo que difundía su conocimiento al ser mentor de muchos luchadores y futuros luchadores en el camino. Billy Robinson también fue uno de los primeros pioneros de lo que más tarde se convertiría en Artes Marciales Mixtas. Encontró mucho éxito en Japón y muchos de sus combates más memorables fueron en ese país.

André the Giant contra Stan Hansen

"A menudo imitado, nunca duplicado" es una frase común que se escucha hoy en día. No podría ser más apropiado para un tal Andre Rene Roussimoff o mejor conocido por todos como Andre The Giant. El francés comenzó su carrera en la lucha libre en 1964. Durante su juventud, Andre se destacó de los típicos hombres grandes en la lucha libre profesional en ese momento ya que, a pesar de su gran tamaño, era muy atlético e incluso podía hacer maniobras desde la cuerda superior en su apogeo. A diferencia de algunos pesos súper pesados establecidos como Haystacks Calhoun o Happy Humphrey, que fueron buenos sorteos, pero sirvieron principalmente como una atracción para su tamaño. Andre era más que una pieza de atracción, en realidad podía trabajar con los mejores luchadores y tener combates convincentes que los squashes comunes. Tuvo mucho éxito en Europa inicialmente y luego encontró su camino a otras partes del mundo, como los EE. UU., Canadá, e incluso el Medio Oriente.

Andre era un producto de moda para los promotores de todo el mundo. ¡Los fanáticos estaban ansiosos por ver esta figura literalmente más grande que la vida que simplemente facturando su nombre en la tarjeta resulta en una venta instantánea! No hace falta decir que no pasará mucho tiempo antes de que Japón también se suba al carro. La IWE fue la primera promoción japonesa en traer a Andre al país, quien todavía luchaba bajo el nombre de ring "Monster Roussimoff". El 3 de enero de 1970 hizo su debut en Japón ganando una pelea por equipos de dos de tres caídas con Victor Castilla, quien se hacía llamar "Quasimodo", un luchador jorobado inspirado en la novela de Victor Hugo. Derrotaron al equipo de Thunder Sugiyama y Tadaharu Tanaka.

Al día siguiente, Monster Roussimoff tuvo su primer combate contra Strong Kobayashi, quien se convertiría en uno de sus rivales más notables durante los primeros años de su carrera en el país. Es un ex campeón mundial en parejas de la IWA, el primer título que ganó en 1970 con el luchador húngaro Michael Nador. En términos de cinturones de campeonato, Andre no ganó muchos, pero no necesita hacerlo, ya que siempre fue reservado para ser fuerte de todos modos y su poder de atracción fue innegable desde el principio. Andre continuó de gira para IWE hasta 1972 cuando la compañía cerró. En la década de 1970, se estaba convirtiendo en un artista de tiempo completo para la WWF de Vince McMahon y debido a su asociación con New Japan Pro Wrestling, el hombre ahora conocido como Andre The Giant también realizó muchas giras con la promoción haciendo su debut el 22 de febrero de

1974. Durante dos décadas, Andre fue una presencia constante para NJPW y tuvo muchos combates con muchas de sus estrellas como Antonio Inoki y Seiji Sakaguchi. Aquí es también donde desarrolló su asociación y enemistad con Hulk Hogan, que se convertiría en una historia fundamental para la WWF y su ascenso como la compañía de lucha libre más grande del mundo. En 1990 Andre hizo su debut en AJPW. Alrededor de este punto, era un caparazón de lo que era antes, ya se estaba deteriorando a mediados de los 80 a medida que su peso continuaba aumentando y su cuerpo comenzaba a descomponerse después de décadas de golpes sin parar.

Sin embargo, tuvo las giras finales de su carrera con All Japan, principalmente uniendo fuerzas en un equipo de ensueño con Giant Baba. Andre luchó en su último combate el 4 de diciembre de 1992 en el Budokan Hall. Al mes siguiente falleció a la edad de 46 años. Lo que pasa con Andre es que hizo famoso al monstruo gaijin heels en Japón. Hasta el día de hoy no existe una promoción de alto perfil en el país que no tenga al menos uno en su roster. Debido a su gran tamaño y presencia, era intimidante, pero lo que lo hizo especial nuevamente fueron sus impresionantes habilidades durante su mejor momento como trabajador, lo que le valió mucho éxito en todos los lugares a los que fue.

Lucha Libre y Puroresu, aunque tienen estilos diferentes, comparten algo de los mismos antecedentes históricos dentro de sus respectivos países. En México, las raíces de la Lucha Libre se remontan al año 1863, cuando Enrique Ugartechea fue el primer luchador profesional mexicano e inventó el estilo de lucha que derivó de la lucha grecorromana tradicional.

Dos Caras y Mil Mascaras

A principios de 1900, la Lucha Libre se convirtió en un fenómeno nacional en el país cuando Salvador Lutteroth creó la promoción Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL), que ahora es CMLL y sigue siendo la promoción de lucha activa más antigua del mundo en la actualidad. EMLL fue un gran éxito y en la década de 1940 surgieron muchos íconos en la promoción, sobre todo El Santo y Blue Demon. Estos dos eran grandes nombres en México, incluso decir eso se siente como un eufemismo.

El Santo es tratado como un héroe nacional en la nación y todavía no hay nadie más grande que él después de todos estos años. Sin embargo, mientras Lucha siguió creciendo en México, todavía estaba principalmente dentro de las fronteras del país. No fue hasta principios de los años 60 cuando Mil Mascaras irrumpió en escena. Se abrió camino y se convirtió en una estrella igualmente grande en la misma línea que Santo y Demon, protagonizando películas y convirtiéndose también en un ícono cultural. Mil Mascaras no solo estaba satisfecho de ser un artista en EMLL, sino que comenzó a hacer giras por todo el mundo y presentó la Lucha Libre a un público completamente nuevo. En 1969 incursionó en Estados Unidos trabajando para la NWA, WWF, y AWA luego, en 1971, hizo su debut en Japón para la JWA desafiando con Spiros Arion por los Campeonatos Internacionales en Parejas de la NWA el 2 de marzo, perdiendo ante BI Cannon.

Unos meses después, en septiembre, tuvo su primer combate individual en el país al derrotar a Kantaro Hoshino. Mascaras fue un innovador para Lucha, sus movimientos de alto vuelo estaban muy por delante de su tiempo, como la plancha y el tope suicida, que ahora son comúnmente utilizados por tantos luchadores en el mundo de hoy. En 1969 Mascaras se enfrentó por primera vez a The Destroyer, quien se convertiría en su mayor rival en Japón. Las dos leyendas enmascaradas tuvieron una larga disputa a lo largo de los años 70 en All Japan Pro Wrestling, que era el destino frecuente de Mascaras cada vez que luchaba en el país.

También solía etiquetar con su hermano Dos Caras y los dos se convirtieron en un equipo popular y en superestrellas respetadas por la audiencia. La influencia de Mil Mascaras y su mayor contribución a la lucha libre profesional fue la difusión del arte de la Lucha Libre fuera de su tierra natal de México. Ha compartido su talento durante décadas en Japón y su legado en Puroresu nunca debe olvidarse al ayudar a que los dos mundos de la lucha libre profesional se encontraran al unísono, creando una presentación maravillosa que ayudó en la evolución de los productos.

El Canek vs Tigre Mascarilla

En enero de 1975, Universal Wrestling Association (UWA) creó la primera promoción de lucha libre que se opuso a EMLL y estableció su propia empresa. A diferencia de EMLL, que estaba estrictamente contenta con ser una promoción nacional, la UWA pudo asegurar asociaciones con promociones externas como WWF y NJPW. No hay duda de que la estrella más grande en la historia de la UWA fue El Canek, quien hizo su debut en la lucha libre en 1972. Durante más de una década, Canek fue el mejor luchador principal de la UWA y ha tenido el Campeonato Mundial de Peso Pesado de la compañía un récord de 15 veces con un reinado total combinado de la asombrosa cantidad de 6.430 días! Canek hizo su debut en Japón el 3 de abril de 1978 ganando una lucha por equipos con Ivan Koloff contra Osamu Kido y Riki Choshu. Fue una presencia constante para NJPW hasta 1988. Fue mejor conocido por sus combates con Tatsumi Fujinami.

- El nacimiento del “Joshi”

Mildred Burke

Para entender cómo empezó joshi puroresu primero tenemos que conocer los antecedentes de la lucha libre femenil en general. Durante mucho tiempo, se trató como un mero espectáculo secundario y nunca se consideró que las mujeres estuvieran al mismo nivel que los hombres en términos de su presentación en la lucha libre, que se reducía principalmente a los actos femeninos estereotipados.

Esto es específicamente evidente en los Estados Unidos. No fue hasta la llegada de Mildred Burke en 1935, cuando las mujeres finalmente no solo fueron vistas como bellas figuras en la lucha libre, sino también como competidoras legítimas. Su asociación con el futuro esposo Billy Wolfe estableció la lucha libre profesional femenina como una forma sólida de competencia y con Burke a la cabeza, su estatura como artista era casi mitológica, ya que era conocida no solo por entrar al ring con mujeres sino también con hombres. Bueno. Cuenta la leyenda que ha luchado contra más de 200 luchadores masculinos a lo largo de la década de 1930 y solo perdió una vez. En enero de 1937 capturó el Campeonato Mundial Femenino, que fue el primer cinturón de lucha libre femenino establecido en 1910. En 1935, Burke se convirtió en la primera Campeona Mundial Femenina de la NWA al derrotar a Clara Mortensen. En 1952, ella y Wolfe se divorciaron debido a las desventuras de su esposo fuera del matrimonio. En este momento, Billy Wolfe era uno de los promotores más influyentes dentro de la junta directiva de la NWA. Burke y Wolfe tuvieron muchos desacuerdos desde su separación que terminaron mal para el estado de la lucha libre femenina en los EE.

UU. Se decidió en 1954 que la lucha libre femenina sería prohibida en la Alianza Nacional de Lucha Libre, lo que disminuyó la importancia de la lucha libre femenina.

Yukiko Tomoe

A pesar de esto, Burke continuó revolucionando el deporte al establecer una compañía completamente separada, la Asociación Mundial de Lucha Libre Femenina (WWWA) en Los Ángeles, California. El Campeonato Mundial Individual de la WWWA fue reconocido como su principal cinturón en el que Burke continuó con su reinado que la NWA no reconoció debido a su controvertida pelea de disparos con June Byers. Ocupó el cinturón por un total de 7238 días y solo lo dejó vacante después de su retiro.

No fue hasta 1970 cuando el cinturón fue revivido y utilizado para All Japan Women's Pro Wrestling. Mildred Burke fue la verdadera pionera de la lucha libre femenina. Si alguna vez hubo una llamada "revolución de mujeres", ella fue la primera en hacerlo luchando por los derechos de sus compañeras luchadoras y dándoles una mejor oportunidad en el ring, lejos de los actos obsoletos que la precedieron. En 1954 realizó una gira por Japón junto con su grupo, inspirando a muchas futuras luchadoras.

Yukiko Tomoe fue la primera luchadora japonesa importante en encontrar el éxito en el deporte. Hizo su debut en 1955. El 10 de marzo de 1968 hizo historia al ser la primera luchadora japonesa en capturar el Campeonato Mundial Femenino de la NWA, finalizando la carrera de 524 días de The Fabulous Moolah en Osaka, Japón. Aunque solo lo retuvo durante 23 días antes de devolverlo a Moolah. Tomoe continuó luchando hasta 1970 cuando se retiró definitivamente.

Jumbo Miyamoto

La lucha libre femenina en Japón se remonta a 1948, cuando se crearon pequeñas promociones regionales como All Japan Women's Pro-Wrestling Federation y All Japan Women's Wrestling Club. Más tarde, se creó la All Japan Women's Pro-Wrestling Association como organismo rector para supervisar todas las promociones de lucha libre femenina en el país hasta que se disolvió a mediados de los años 60. En 1968, los empresarios de los hermanos Matsunaga crearon All Japan Women's Pro-Wrestling Corporation (AJW), que se convertiría en la primera promoción exitosa de Joshi Puroresu. Al asegurar un trato con Fuji TV, muchos de sus luchadores se volverían populares en todo el país y el crecimiento de AJW como marca estaba en camino. El 16 de agosto de 1970 la luchadora estadounidense Marie Vagnone ganó el Campeonato Mundial Individual vacante de la WWWA ganando un torneo. 60 días después, dejó caer el cinturón en una gira por Japón y lo perdió ante Aiko Kyo. Desde entonces, el cinturón ha permanecido en el país y se convirtió en el principal campeonato de la promoción a lo largo de su existencia. Kyo tuvo una carrera

notable de 511 días con el título. Otros campeones fueron los gustos de Miyoko Hoshino, Jumbo Miyamoto, Mach Fumiake y Akagi Mariko.

También hubo algunas campeonas de gaijin, en particular la canadiense Sandy Parker, la primera luchadora negra en ganar un cinturón importante en Japón al derrotar a Miyoko Hoshino el 15 de mayo de 1973.

Debutando en 1966, Jumbo Miyamoto fue la campeona más dominante de AJW desde principios hasta mediados de los 70. Ocupó el cinturón por primera vez el 11 de septiembre de 1973 con un reinado de 172 días. Miyamoto mantendría el cinturón cuatro veces más a lo largo de su carrera, lo que es lo máximo en la historia del título. Su cuarta carrera fue la más larga que ha tenido con 348 días. En total, Jumbo Miyamoto es cuarto en general en los libros de récords por reinado combinado con el Campeonato WWWA con 927 días. Su construcción de peso súper pesado la convirtió en un éxito instantáneo para los fanáticos japoneses y también era una trabajadora sólida que hizo que sus combates fueran aún mejores. El último combate registrado de Jumbo Miyamoto fue en 1976 cuando perdió el Campeonato Mundial WWWA ante Maki Ueda.

La primera gran estrella verdadera de AJW fue Mach Fumiake, quien hizo su debut en 1973, pero su carrera como luchadora fue corta y se convirtió en una actriz popular, y encontró el éxito en la corriente principal cuando dejó la lucha libre. Los verdaderos íconos importantes para AJW fueron el equipo de Jackie Sato y Maki Ueda, juntos eran conocidos como The Beauty Pair. Ambos hicieron su debut en 1975 como graduados del renombrado AJW Dojo. The Beauty Pair popularizó lo que se convertiría en el estilo más popular de joshi, que tenía que ver con el "brillo y el glamour" utilizando las apariencias estéticas de sus atractivos luchadores, lo que tuvo éxito especialmente entre los jóvenes. Debido a esto, la empresa y, en particular, The Beauty Pair obtuvieron una gran cantidad de seguidores entre la audiencia de la generación femenina y fueron vistos de inmediato con toneladas de potencial. Ganaron los Campeonatos Mundiales en Parejas de la WWWA y su éxito no se detuvo allí, ya que cruzaron joshi a la corriente principal mediante la creación de otras formas de contenido de entretenimiento como música y películas.

The beauty pair

The Beauty Pair fueron pioneros de la "cultura de los ídolos" en joshi puroresu y, a pesar de la corta carrera de tres años como equipo, fueron muy influyentes dentro de ese período de tiempo. Al igual que la mayoría de los equipos de etiqueta, después de separarse, los dos se convirtieron en rivales y se pelearon por el Campeonato Mundial WWWA. Maki Ueda consolidó su estatus al convertirse en la primera de las dos en ganar el cinturón al derrotar a Jumbo Miyamoto en su último combate. Hacia su segundo reinado, le dejó el cinturón a Jackie Sato, quien se convirtió en el as de AJW el 1 de noviembre de 1977.

Durante 637 días, Sato gobernó la división como su campeona y su trabajo también fue de alta calidad, especialmente para mujeres. Su carrera terminó a manos de Monster Ripper el 31 de julio de 1979. Se pelearon con el cinturón nuevamente hasta el año siguiente. Sato tuvo su tercera y última carrera con el campeonato el 16 de diciembre de 1980 antes de pasarle la antorcha a Rimi Yokota, también conocida como la futura Jaguar Yokota. La pareja de belleza a menudo se pasa por alto cuando se trata de los pioneros del crecimiento de Joshi. No sería lo mismo si no fuera por su éxito que llevó a tantas superestrellas que los siguieron en las próximas dos décadas cuando AJW estaba en su punto más alto.

- El Dragón y el Guerrero

La década de 1970 fue la década en que se establecieron las dos nuevas promociones principales, pero es en la década de 1980 cuando vemos el surgimiento de estas dos compañías, abriéndose paso en la estratosfera de la industria de la lucha libre profesional. Para New Japan Pro Wrestling, Antonio Inoki sigue siendo sin duda su mayor atracción. En este punto, Inoki se ha convertido en un ícono cultural dentro de la nación, sus combates son siempre imperdibles por su explosividad en el ring combinada con el entrañable carisma que poseía para captar la atención de los miles de fanáticos. La vieja guardia de Sakaguchi, Yamamoto y Hashino también sigue fuerte al entrar en los años 80. Pero también hay varias estrellas nuevas que han comenzado a hacerse un nombre y se destacan entre el resto de la lista.

Desde el comienzo de su carrera en 1971, Tatsumi Fujinami estuvo fuertemente conectado con Antonio Inoki, siendo asesorado durante sus años de novato en los últimos tiempos de la JWA. Cuando Inoki se fue al año siguiente para formar NJPW, Fujinami fue uno de los muchos que siguieron a su sensei y se convirtieron en parte del roster fundador. El primer combate de Fujinami en un ring de New Japan fue el 6 de marzo de 1972 siendo derrotado por el luchador El Furioso en menos de cinco minutos. Al comienzo de su carrera, Fujinami todavía estaba pagando sus deudas y no obtuvo muchas victorias, especialmente contra nombres mucho más establecidos en ese momento. Inicialmente comenzó como un peso pesado junior y fue quien allanó el camino para la promoción de toda la división.

A finales de los 70 estaba empezando a tomar impulso y el 23 de enero de En 1978 capturó por primera vez el Campeonato Peso Pesado Junior de la WWF al derrotar a José Estrada en el Madison Square Garden. Debido a la relación de WWF y NJPW, Fujinami tendría muchos combates en los EE. UU., especialmente en la arena más famosa del mundo. Antes de que NJPW tuviera el suyo propio, el Campeonato Jr. de la WWF era el cinturón principal de New Japan en esa división de peso en particular. Lo que hizo grande a Fujinami incluso en los primeros años de su carrera fue que se adelantó a su tiempo. Por lo general, en ese momento, Puroresu todavía era en gran medida un combate de ritmo lento, especialmente combates de alto perfil en los que se toman su tiempo para acumular calor y cada movimiento/contraataque se ejecuta técnicamente. Pero Fujinami era diferente, debido a sus habilidades naturalmente atléticas, especialmente su agilidad, estaba haciendo maniobras que no se veían en ese momento. Después de todo, él fue el inventor tanto del dragón durmiente como del dragón suplex, pero más allá de eso, Fujinami ayudó a cambiar la forma en que se presenta la lucha libre, al menos en NJPW, pero otras promociones también se darían cuenta en algún momento.

Tatsumi Fujinami

Además del estilo al que estaban acostumbrados, Fujinami aportó algo diferente a la mesa que hace que los combates sean más emocionantes de ver, al mismo tiempo que mantiene los cimientos de Strong Style. Su primer reinado con el Campeonato Peso Pesado Jr. de la WWF duró 617 días con 27 defensas exitosas del título. Fujinami defendió el cinturón en varios territorios, no solo en New Japan y WWF, sino también en NWA, UWA y Stampede Wrestling. El 2 de noviembre de 1979 perdió el título ante la estrella en ascenso Ryuma Go. Unos días después, Fujinami recuperó el cinturón y esta vez tuvo un reinado aún más largo de 758 días con 29 defensas exitosas. Se enfrentaba a un quién es quién de talentos en ese momento de nombres familiares como Stan Lane, Tom Prichard, Chavo Guerrero Sr., Dynamite Kid y su futuro compañero de equipo Kengo Kimura.

También se enfrentó a estrellas de la lucha libre como Angel Blanco y la estrella canadiense local Keith Hart, entre otros. En medio de esto, Fujinami también ostentó el Campeonato Mundial Peso Pesado Junior de la NWA dos veces, pero solo con reinados cortos. El 1 de diciembre de 1981, Fujinami dejó vacante el título porque oficialmente ascendía a la división de peso pesado. El 30 de agosto de 1982 derrotó a la leyenda canadiense Gino Brito por el Campeonato Internacional Peso Pesado de la WWF en la ciudad de Nueva York. Este es un título algo olvidado en la WWE tiene una larga historia y también serviría como punto de entrada para la eventual rivalidad legendaria entre Fujinami y Choshu. Antes de ser parte de la pelea más acalorada en New Japan de la década, Fujinami y Choshu primero fueron principalmente compañeros de etiqueta.

Fujinami contra Choshu

El primer combate en el que compartieron el ring juntos fue el 15 de marzo de 1978, en el que se unieron para derrotar al dúo del canadiense enmascarado (también conocido como el futuro Roddy Piper) y Roberto Soto. Un mes después, se unieron al veterano Seiji Sakaguchi para vencer al trío de trapos formado por Marty Jones, Nikolai Volkoff y Umanosuke Ueda. Al principio eran las dos estrellas en ascenso, tratando de hacer olas en la división, pero pronto se encuentran en las esquinas opuestas uno contra el otro, siendo uno de ellos el eventual sucesor de Antonio Inoki como el as.

Riki Choshu

Mitsuo Yoshida comenzó como luchador aficionado y luego hizo la transición a la lucha libre profesional en 1974 cuando Antonio Inoki lo reclutó personalmente. Sin embargo, en el dojo, fue fuertemente asesorado y aprendió mucho bajo el ala de otro ex luchador aficionado exitoso en Masa Saito. Los dos formarían un fuerte vínculo entre ellos, que fue la raíz de su tiempo como compañeros frecuentes de equipo en el futuro. A mediados de los años 70, Yoshida tuvo su excursión en América del Norte, particularmente en Canadá. El 23 de abril de 1977, Yoshida se despoja de su antigua personalidad en favor de un nuevo nombre de ring: "Riki Choshu". A partir de este punto, Choshu ya no era el joven que intentaba alcanzar las filas de los hombres en la tabla de clasificación en New Japan, estaba listo para tomar su posición de una vez por todas.

Sin embargo, todavía estaba eclipsado por Inoki, Sakaguchi y especialmente Fujinami. A pesar de sus talentos, Choshu no parecía poder superar el obstáculo y quedar atrapado bajo la sombra de sus superiores, por lo que tuvo que tomar el asunto en sus propias manos. Después de muchas series de combates a lo largo de finales de los 70, principalmente enfrentándose al resto de la lista de New Japan y gaijins extraños haciendo sus giras, tuvo suficiente. El 15 de enero de 1982, en una lucha por equipos de seis hombres en la que se asoció con Inoki y Fujinami contra el trío de Abdullah the Butcher, Bad News Allen y SD Jones, la joven superestrella babyface Riki Choshu sorprendió a todos al traicionar a su equipo y dándoles la espalda, permitiendo que la oposición gane.

El mismo año, Choshu estableció el primer establo de traidores nativos en Japón conocido como "Ishin Gundan" o el Ejército de la Revolución en inglés. Junto con su sensei Masa Saito, Choshu también se unió a otros talones de la lista de NJPW en ese momento, como el luchador amateur Yoshiaki Yatsu, el peso pesado junior Kuniaki Kobayashi, el infame Killer Khan, la leyenda coreana Tiger Toguchi (también conocido como Kim Duk) y ex dúo de equipo de etiqueta IWE de Animal Hamaguchi e Isamu Teranishi. Eran un establo sólido lleno de grandes de todos los tiempos que aterrorizaban a New Japan en su esencia. Choshu y su ejército fueron una fuerte presencia contra los héroes de la lista y fue la historia más publicitada dentro de ese período de tiempo. Sin embargo, en 1984, después de que las tensiones dentro de la disputa se volvieron demasiado reales incluso fuera del ring, los miembros del establo Ishin Gundan, incluido Choshu, abandonaron NJPW y formó su propia promoción Japan Pro-Wrestling, que fue la primera compañía de lucha libre renegada en el país.

Choshu logró formar una sociedad con la compañía rival All Japan Pro-Wrestling, lo que lo llevó a él y a su ejército a poder competir en un ring de AJPW. Aquí es donde Choshu tuvo sus famosos combates contra estrellas de All Japan como Jumbo Tsuruta y Genichiro Tenryu. Ishin Gundan es uno de los establos más exitosos en la historia de la lucha libre japonesa, posiblemente el mejor de la década solo por su gran impacto, especialmente por lo que hizo para consolidar a Riki Choshu como un jugador de nivel de evento principal. Pudo dominar y causar estragos no solo en una, sino en dos promociones y, al mismo tiempo, pudo ejecutar la suya, lo que es aún más impresionante. Después de un tiempo, JPW dejó de realizar sus propios programas y el resto de su lista se convirtió en el principal miembro de AJPW. Después de solo cuatro años, Japan Pro-Wrestling desapareció oficialmente. El resto de los miembros de Ishin Gundan y otros luchadores de JPW se separaron, algunos regresaron a New Japan, sobre todo Choshu y Saito, mientras que Yatsu, Teranishi, entre otros, se quedaron con All Japan.

A su regreso a la compañía, Choshu reavivó su rivalidad con Tatsumi Fujinami y los dos se convertirían en la vanguardia de la división de peso pesado recién estructurada de New Japan con el Campeonato de Peso Pesado IWGP ahora establecido como el premio principal. Choshu era una figura tan importante en Puroresu como Fujinami. En primer lugar, inventó uno de los agarres de sumisión más icónicos en la lucha libre profesional, Sasori Gatame, o mejor conocido en Occidente como Sting's Scorpion Death Lock o Bret Hart's Sharpshooter. Pero no fueron esas dos leyendas las que dieron el paso, solo lo popularizaron en los Estados Unidos, fue Choshu quien fue el autor intelectual de ello. Agregue el hecho de que allanó el camino para tantos luchadores en diferentes facetas de la lucha libre, como su personaje de rudo de ser un líder dominante de su propia facción, lejos del camino típico que una superestrella seguiría.

Inoki con el título original de IWGP

Para rastrear la historia del título IWGP, se remonta a 1974, cuando Antonio Inoki inició el primer torneo de la Liga Mundial. Este fue el sucesor del Torneo de Grandes Ligas de la JWA. Siguió el sistema Round Robin, pero durante los primeros años del torneo, era un concepto de "japonés contra Gaijin" en el que un grupo de luchadores nativos y extranjeros se enfrentaban entre sí. Inoki ganó las dos primeras Ligas Mundiales y las dos últimas Seiji Sakaguchi fue el ganador. En 1978, el nombre del torneo se cambió a "MSG League" en honor al famoso estadio Madison Square Garden. Una vez más Inoki mostró dominio al ganar los cuatro torneos consecutivos desde 1978 hasta 1981.

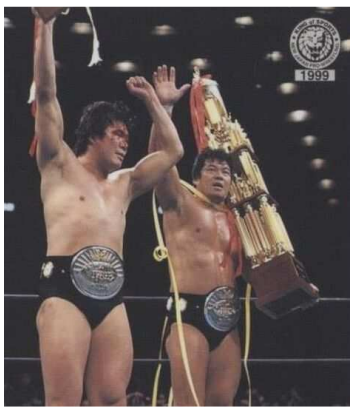
En el '82 Andre ganó y finalmente en 1983 lo cambiaron nuevamente a la "IWGP League" y esas iniciales representaban el Gran Premio Mundial Internacional, que era el organismo rector ficticio de New Japan. El ganador del torneo recibe como recompensa el Campeonato IWGP y el primero lo ganó Hulk Hogan. En 1984, Inoki volvió a ganar, en 1985 a Andre, de 1986 a 1988, Inoki fue nuevamente el ganador, pero en 1987, el Campeonato de Peso Pesado de la IWGP se convirtió oficialmente en el premio principal para la promoción en la escena del evento

principal y fue un cinturón de Campeonato Mundial activo reconocido en lugar de un premio de trofeo utilizado para torneos. Desde entonces ha mantenido su lugar como el cinturón superior de la promoción. El 12 de junio de 1987, en la final de la IWGP Champion Series, Inoki derrotó a Masa Saito en la final del torneo para convertirse en el campeón que se convirtió en el linaje inaugural del cinturón como un título mundial defendido activamente.

Masa Saito

Masanori Saito era un luchador aficionado, conocido por competir en la lucha libre representando a Japón en los Juegos Olímpicos de verano de 1964. Al año siguiente hizo su debut oficial en la industria de la lucha libre profesional. En 1967 debutó para IWE derrotando a Matty Suzuki. Durante el resto de los años 60 y principios de los 70, Saito estableció su nombre en varios territorios estadounidenses, principalmente en Florida, Detroit y otras promociones afiliadas a la NWA. En 1972 tuvo algunos combates en la JWA y dos años más tarde fue un competidor frecuente de New Japan.

El 5 de abril de 1974 tuvo su primer combate en la empresa que resultó en un empate por límite de tiempo de cinco minutos contra Walter Johnson, luego al día siguiente se asoció con su futuro rival Antonio Inoki para derrotar a The Mongols. En el futuro, Saito luchó en todo el mundo, no solo en Japón, sino que también tuvo muchas reservas en NWA, WWF, UWA en México y Stampede Wrestling en Canadá. La compañía en la que tuvo un gran impacto, aunque fuera de Japón, fue la American Wrestling Association (AWA), donde fue ex campeón mundial. En 1987, él e Inoki tuvieron una fuerte disputa que a menudo resultó en guerras sangrientas. Para resolver su pelea en la final de la Liga IWGP de 1987, los dos se enfrentaron unos meses más tarde en un Island Death Match donde fueron ubicados en la isla de Ganryujima y lucharon en un combate que duró dos horas, que sigue siendo el más largo en compañía. Inoki salió victorioso por nocaut técnico.



Kengo Kimura y Tatsumi Fujinami

Saito luego se unió al establo Ishin Gundan de Riki Choshu e incluso ganó los campeonatos de parejas con su alumno. Como no se le ve al mismo nivel que el resto de sus compañeros populares como Inoki o incluso luchadores mucho más jóvenes como Fujinami y Choshu, Masa Saito sigue siendo uno de los luchadores japoneses más destacados de todos los tiempos. Sus movimientos innovadores, como el Saito Suplex, y su influencia en general debido a su experiencia como aficionado, ayudaron a desarrollar muchos talentos de los que fue mentor. Ha ganado una gran cantidad de oro en su carrera de tres décadas como luchador profesional. Su rivalidad con Inoki estableció el estándar para futuras disputas entre dos superestrellas nativas. A medida que su era comienza a decaer un poco, Fujinami y Choshu serían los que marcarían el comienzo de un conjunto completamente nuevo de talentos generacionales, el Campeonato IWGP a finales de los 80 giraría alrededor de esos dos y más tarde con Big Van Vader arando su cabeza.

Además de Fujinami, Choshu y Saito, hubo otros luchadores que también dejaron su huella en New Japan alrededor de los años 80. Uno de los cuales es Seiei Kimura o mejor conocido por su nombre de anillo "Kengo Kimura". Debutó en 1972 para la JWA y al año siguiente se mudó a la NJPW. Los primeros años de Kengo en la compañía fueron insignificantes, fue ascendiendo en la clasificación como peso pesado junior desde mediados hasta finales de los 70 hasta que lo enviaron a su excursión a los territorios de América del Norte, a saber, EMLL y UWA en México, así como en WWC en Puerto Rico donde ganó algunos campeonatos. En 1980 regresó a tiempo completo en NJPW y capturó el vacante Campeonato Internacional de Peso Pesado Jr. de NWA en un combate contra Bret Hart. Tuvo cuatro defensas exitosas del título dentro de los 103 días de reinado incluso un combate contra el futuro compañero de equipo Tatsumi Fujinami que resultó en un doble KO.

Kimura perdió el cinturón ante Chavo Guerrero Sr. En 1985 pasó oficialmente a los pesos pesados y formó un equipo con Fujinami. Juntos, las dos estrellas en ascenso ganaron sus primeros cinturones como dúo en los Campeonatos Internacionales en Parejas de la WWF el 24 de mayo de 1985 al derrotar al equipo de Adrian Adonis y Dick Murdoch. En el mismo año, siete meses después, derrotaron a sus seniors Inoki y Sakaguchi para convertirse en los primeros campeones de parejas de IWGP el 12 de diciembre. Durante 236 días, Fujinami y Kimura reinaron en la división de parejas de New Japan hasta que fueron derrotados por Akira Maeda y Kimura. Osamu Kido el 5 de agosto de 1986. Ganarían los cinturones tres veces más para un total de cuatro reinados con 613 días combinados como campeones juntos, que es el tercero en general en la historia de los títulos de parejas. Kengo Kimura no lograría el mismo éxito individual que tuvo su compañero Fujinami, pero aún así fue uno de los trabajadores sólidos y confiables en NJPW durante su larga permanencia de tres décadas en la compañía. Hicieron equipo desde 1980 hasta 1997, Kengo Kimura tuvo oficialmente su gira de retiro con NJPW en 2003 y culminó con un combate el 1 de mayo.

Super Strong Machine

En 1978, Junji Hirata hizo su debut en NJPW contra su compañero ex alumno del dojo Yoshiaki Fujiwara. En los primeros cinco años de su carrera, fue el típico luchador midcard en el mejor de los casos, ascendiendo entre las filas y pagando sus cuotas hasta que fue enviado al extranjero en 1982 a América del Norte y perfeccionó su oficio. Tuvo su primer combate en la promoción de lucha UWA el 5 de diciembre de 1982. Al año siguiente compitió activamente para Stampede Wrestling de Stu Hart en Canadá y aquí es donde desarrolló el truco "Super Strong Machine" por el que es más conocido hasta el día de hoy. El 4 de noviembre de 1985, Strong Machine hizo su primera aparición al derrotar a The Cuban Assassin. Después de otro año con Stampede, Hirata trajo consigo al personaje de Machine a su regreso a NJPW. En 1985, se formó el establo de Strong Machines con el #1 (Hirata) liderando la carga con el luchador coreano Yang Seung-hi como el #2 y el veterano Yasu Fuji como el #3. Al año siguiente, WWF también tuvo su propia versión de "The Machines" estable con The Giant Machine, también conocido como Andre, Big Machine, también conocido como Blackjack Mulligan, y Super Machine, también conocido como Bill Eadie/Demolition Axe, administrado por el Capitán Lou Albano. La versión estadounidense se basó en el personaje original de Junji Hirata. Dejó brevemente NJPW a finales de los 80 y capturó los Campeonatos de Parejas de Asia con Ashura Hara en AJPW. En el futuro, Super Strong Machine se convirtió en uno de los favoritos de los fans en la escena midcard de New Japan. No se convirtió particularmente en un jugador de nivel de evento principal como algunos de sus compañeros, pero todavía estaba en su mejor momento, especialmente para los niños.

En 1989 capturó los Campeonatos en Parejas de IWGP por primera vez con George Takano y lo volvió a hacer al año siguiente en 1990 con Hiro Saito. A mediados de los 90, hizo una transición de ida y vuelta entre su yo real y el personaje de Machine, ganando el título final de su carrera en 1994 como la mitad de los campeones de parejas de IWGP con Shinya Hashimoto. Super Strong Machine es uno de los trabajadores con más antigüedad en la historia de New Japan, durante 35 años ha luchado activamente en la empresa. Tuvo su último combate en 2014 y en 2018 fue

su ceremonia oficial de retiro. Muy respetado por sus compañeros y un veterano de confianza de la empresa que vio los altibajos de la promoción a la que fue leal hasta el final de su carrera.

Killer Khan con Mr. Fuji

También hubo algunos personajes rudos que dejaron su huella en NJPW, así como otras promociones en estos años. Masashi Ozawa, quien debutó en 1971 durante los últimos años de la JWA. Cuando la compañía cerró, se mudó a NJPW y luchó durante cinco años antes de hacer una gira por América del Norte en 1978. Su mentor, Karl Gotch, fue quien creó su famoso truco del gigante mongol que usó por primera vez en 1978 para UWA como "Temjin El Mongol".

En 1979 nació la lucha libre por múltiples territorios en la NWA Killer Khan y se convirtió en su nombre de ring más conocido desde entonces. Killer Khan fue una presencia constante en muchos territorios de los EE. UU. durante el resto de su carrera, tanto como luchador individual como en parejas. Su dúo con el luchador coreano Pak Song ganó el Campeonato de Parejas de Estados Unidos de NWA Florida en 1979, que fue el primer título de Khan. Fue mejor conocido principalmente por su enemistad en la WWF contra Andre The Giant a principios de los 80, cuando Andre aún era un babyface. En 1981, Khan lesionó el tobillo de su rival con un rodillazo con tensor superior y aterrizó sobre él. El incidente fue noticia y agregó combustible al calor cada vez mayor de la rivalidad. Los combates que involucraron a Andre y Khan fueron muy aclamados debido a su naturaleza brutal y los dos fueron empates comprobados debido a su química entre ellos.

Todo culminó en noviembre de 1981 en el Philadelphia Arena, donde Andre finalmente se vengó de Killer Khan y lo derrotó en un combate en camilla de Mongolia. A mediados de los 80, Killer Khan también era un competidor frecuente en Stampede y llegó a ganar su premio principal, el Campeonato de peso pesado de América del Norte de Stampede. Era conocido por su rivalidad contra otro peleador en "The Stomper" Archie Gouldie. De vuelta en New Japan, Killer Khan se convirtió en miembro del grupo rudo de Riki Choshu "Ishin Gundan" y se unió a la invasión de AJPW a mediados de los 80. Luchó su último combate en NJPW en 1984 perdiendo en una pelea por el Campeonato Internacional de Peso Pesado ante Tatsumi Fujinami.

Antonio Inoki y Hulk Hogan

Killer Khan luchó en sus últimos años para la WWF nuevamente a finales de los 80 siendo dirigido por el Sr. Fuji y su último combate registrado fue el 29 de noviembre de 1987 antes de retirarse definitivamente de la lucha libre.

El crecimiento de la lucha libre profesional continúa en todo el mundo, incluido Japón, por lo que hubo muchos más luchadores gaijin que realizaron giras en las diferentes compañías e hicieron sentir su presencia en el campo de la competencia. En New Japan Pro Wrestling, antes de convertirse en el ícono inmortal de la WWF y posiblemente el

luchador más reconocible de todos los tiempos, a finales de los 80, Hulk Hogan ya estaba haciendo grandes olas en NJPW debutando para la compañía en 1980 cuando todavía estaba con la AWA. Debido a su enorme físico y la fascinación de la audiencia japonesa con los gaijins grandes y fuertes, Hogan se convirtió instantáneamente en un gran éxito entre los fanáticos de New Japan y dominó la lista, derrotando a muchos miembros de la lista nativa en ese momento.

El 23 de mayo, 1980 tuvo su primer encuentro con Antonio Inoki, que este último ganó por descalificación en menos de seis minutos. El resto de la gira, Hogan siempre estuvo en el lado opuesto frente a Inoki en combates de etiqueta donde a menudo formaba equipo con Stan Hansen y Andre The Giant. El 11 de noviembre tuvieron su primera pelea por el título donde Inoki defendió con éxito su Campeonato de la NWF contra Hogan.

Cada vez que Hogan estaba de gira por NJPW, estaba involucrado en combates contra Inoki y, en 1982, de rivales, se convirtieron en socios frecuentes del equipo y encontraron respeto mutuo, formando una especie de "superequipo" entre los dos. Tenemos que recordar que esto fue antes de Hulkamania, donde se convirtió por completo en un personaje de dibujos animados y todavía luchaba mucho como trabajador, especialmente en Japón, donde Hogan siempre saca lo mejor de sí en su mayor parte. La mayor parte del '82 estuvieron involucrados principalmente en etiquetas de seis hombres, a menudo formando equipo con Fujinami y Sakaguchi contra luchadores de AWA y WWF. En 1983, Hogan ganó el primer torneo de la liga International Wrestling Grand Prix (IWGP), lo que lo convirtió en el primer luchador en ganar el Campeonato IWGP.

Pero esto fue antes de que el cinturón aún fuera un campeonato defendido activamente, por lo que todavía se consideraba un trofeo de premio para el ganador de dicho torneo. Hogan tuvo su último combate contra Inoki el 13 de junio de 1985 luchando por el Campeonato de peso pesado de IWGP. Alrededor de mediados de los 80, Hulk Hogan se convertiría en un luchador de tiempo completo para la WWF. El 23 de enero de 1984 derrotó a The Iron Sheik para ganar su primer Campeonato Mundial de la WWF.

Había muchos otros gaijins a menudo de gira por New Japan en los años 80. Después de una exitosa carrera en el judo que lo vio competir en múltiples eventos, incluidos los Juegos Olímpicos, Allen Coage se formó como luchador profesional para el dojo New Japan y fue específicamente asesorado por Antonio Inoki. Hizo su debut el 25 de octubre de 1977 en un combate de chaqueta de judo contra Seiji Sakaguchi que perdió en la quinta ronda. Dos meses después, comenzó a luchar bajo el nombre de ring "Buffalo Allen" y llegó a competir contra otro ex judoka en Willem Ruska. En 1980 volvió a debutar en NJPW con un nuevo nombre de ring "Bad News Allen", que sería más conocido por el resto de su carrera. Allen luchó no solo en NJPW sino también para NWA, WWF y Stampede. Estaba en todas partes excepto durante sus giras con New Japan, estaba peleando principalmente con su sensei Inoki y Sakaguchi. El 2 de febrero de 1980, Sakaguchi derrotó a Bad News Allen por el Campeonato de Peso Pesado de América del Norte de la WWF. Entre mediados y finales de los 80, fue 4 veces campeón norteamericano de peso pesado de Stampede. En 1988 compitió principalmente para la WWF como Bad News Brown y durante el resto de su carrera tuvo citas intermitentes con su verdadera promoción local de NJPW. Bad News Allen era conocido por haber sido uno de los luchadores legítimos más duros de su época. Incluso tipos duros conocidos como Harley Race y Andre The Giant reconocen su credibilidad. Agregue su reputación y su experiencia en artes marciales, Bad News Allen fue uno de los primeros representantes de lo que realmente se trataba Strong Style y lo llevó a un conjunto completamente nuevo de audiencia en los territorios estadounidenses.

Bad News Allen contra Inoki

Al hablar de "lucha libre sureña" uno de los hombres que personificó esa particular presentación de la lucha libre fue Dick Murdoch. Debutando en 1965, Murdoch fue entrenado en las formas de la vieja escuela de hacer que la lucha libre pareciera lo más legítima posible y eso es lo que aportó todo el tiempo en el ring. Piense en él como el precursor de Stan Hansen. Después de varios años trabajando para una plétora de promociones en los Estados Unidos, Murdoch hizo su debut en Japón en 1973 para All Japan Pro Wrestling perdiendo en una etiqueta con Larry O'Day contra el equipo de Giant Baba y The Destroyer y siempre fue un miembro recurrente de la lista hasta 1981, donde a menudo compitió por NJPW. Su primer combate para New Japan lo perdió ante Tiger Toguchi. En 1982, Murdoch formó una sociedad con Adrian Adonis, juntos, los dos se convirtieron en uno de los equipos de etiqueta de pelea más exitosos en los EE. UU. y Japón.

El 31 de julio, Adonis y Murdoch derrotaron al dúo de Sakaguchi y Yatsu, desde entonces los dos lucharon en NJPW mientras también competían por la promoción asociada WWF, con la que ganaron el Campeonato Mundial en Parejas el 17 de abril de 1984. En su día 279 reinado defendieron con éxito esos cinturones 59 veces, lo defendieron una vez en NJPW el 8 de diciembre de 1984 venciendo al dúo de Tatsumi Fujinami y Kengo Kimura. Cuando se formaron los Campeonatos en Parejas de IWGP a finales de los 80, Murdoch y Adonis intentaron ganar esos cinturones, pero fallaron, tuvieron el combate final como parejas en NJPW el 26 de junio de 1988 derrotando a Kengo Kimura y Yoshiaki Fujiwara.

Sin duda, el gaijin más significativo en la historia de New Japan fue Leon White o mejor conocido por muchos como Big Van Vader. Entrenado por Brad Rheingans después de su carrera futbolística para convertirse en luchador profesional, Leon luchó por primera vez en la AWA como "Baby Bull" mientras también competía para la promoción de socios europeos Continental Wrestling Association (CWA), donde peleó con la estrella principal Otto Wanz por su Campeonato Mundial. Campeonato esta vez como "Bull Power". Destronó a Wanz del título CWA el 22 de marzo de 1987 y lo ganó en su ciudad natal de Denver, Colorado. Tuvo una defensa exitosa contra "Crusher" Jerry Blackwell antes de devolverla a Wanz en Alemania.

Big Van Vader

Sin embargo, la verdadera gran oportunidad para él fue ingresar a New Japan Pro Wrestling en el mismo año. Lo que sucedió en diciembre de 1987 se convertiría en uno de los momentos más infames, pero al mismo tiempo memorables de NJPW. Después de terminar un combate duro y reñido contra Riki Choshu, Antonio Inoki fue repentinamente interrumpido por el nuevo gaijin debutante conocido como "Big Van Vader" acompañado por el conocido actor y comediante japonés Takeshi Kitano, quien en ese momento estaba muy involucrado en las historias de New Japan, siendo el gerente del establo de heels Takeshi Puroresu Gundan. Vader desafió a Inoki a un combate, siendo la superestrella nacional el campeón de lucha que era, aceptó la solicitud a pesar de que acababa de concluir un combate con Choshu. Lo que sucedió a continuación sacudió por completo a la audiencia en menos de tres minutos, 2:49 para ser exactos, Vader aplastó a Antonio Inoki en lo que en ese momento fue la mayor sorpresa en Puroresu, ya que Inoki hasta el punto se construyó como alguien que rara vez pierde, si es que pierde. No solo es el as de la compañía, sino posiblemente el luchador más popular de todo el país.

Para él ser golpeado de una manera tan vergonzosa fue totalmente inesperado para los fans. Esto resultó en un motín masivo, los miembros de la audiencia comenzaron a golpear el ring e incluso la policía se vio involucrada más tarde en la locura.

Han pasado cinco años desde ese combate cuando Inoki perdió limpiamente en un combate, para que sucediera de esa manera, entonces aquí viene este gaijin gigante desconocido que lo vence con facilidad. NJPW fue prohibido durante todo un año organizando eventos en el Sumo Hall, puede haber causado un alboroto tan grande, pero al

final, finalmente valió la pena ya que a partir de ese momento Vader se estableció, así como una bestia amenazante y fue el luchador más odiado de todo Japón. Calor genuino en el talón en su máxima expresión. Después de sus dos primeros reinados como campeón de peso pesado de IWGP, Tatsumi Fujinami dejó vacante el título el 5 de abril de 1989. Unas semanas más tarde, Vader ganó el título en una final del torneo al vencer a Shinya Hashimoto en el Tokyo Dome. Perdería el cinturón un mes después ante el luchador aficionado ruso Salman Hashimikov, quien luego se lo dejaría a Riki Choshu dos meses después.

El propio Choshu no tuvo un reinado tan largo ya que Vader consiguió su segunda carrera con el título venciéndolo el 10 de agosto de 1989 y tuvo una carrera sólida de 374 días que en ese momento era la más larga en la historia del título, superando los 325 inaugurales de Inoki. Vader tuvo cuatro defensas exitosas durante este reinado, primero contra su futuro compañero de equipo Bam Bam Bigelow, una revancha con Hashimoto que ganó nuevamente, luego en 1990 estuvo una vez más en el Tokyo Dome donde tuvo el infame combate contra Stan Hansen que terminó en un conteo doble afuera. Este combate sigue siendo uno de los más memorables en las carreras de ambos hombres, ya que eran dos luchadores rígidos y duros que luchaban con tanta fuerza que, de hecho, ¡el globo ocular izquierdo de Vader literalmente se salió de su órbita! Los dos se encontraron nuevamente cuatro meses después, esta vez Vader venció a Hansen a través de DQ. Finalmente, el reinado de Vader terminó a manos de Riki Choshu dando vueltas a todo el 19 de agosto de 1990.

Su carrera como campeón mundial de peso pesado de la UWA también coincidió con este reinado, que duró 392 días aún más largos. Vader sostuvo brevemente el Campeonato IWGP por última vez el 17 de enero de 1991, pero lo perdió de nuevo ante Fujinami en su primera defensa. Con la presencia de Vader a finales de los 80, el linaje del Campeonato IWGP se volvió más prestigioso.

Después de todo, fue el primer luchador gaijin en sostenerlo, sus combates con Fujinami y Choshu también ayudaron a establecer las carreras de esos hombres como los mejores luchadores principales de la compañía, ya que al vencer a alguien de la estatura de Vader conseguirían que los fanáticos se unieran a sus espaldas y anímalos para verlos vencer a esta monstruosa figura. Desde los años 90, Vader luchó para WCW y WWF mientras competía por promociones japonesas. Para 1999 se convertiría en autónomo, tuvo su último combate en un ring de New Japan en 2006, con su último combate en 2017 antes de fallecer tristemente al año siguiente. Si bien ha habido numerosos gaijins a lo largo de los años en Puroresu, solo unos pocos podían alcanzar realmente el nivel de Vader desde el punto de vista del legado y el pico que tuvo fue una de las actuaciones y rachas más dominantes de la historia de la lucha libre profesional japonesa. Un hombre que personificó la frase "más grande que la vida".

El 17 de marzo de 1988 se abrió oficialmente al público el Tokyo Dome. Una arena que ha albergado múltiples eventos deportivos, incluida la lucha libre profesional. Se han presenciado décadas de espectáculos y momentos memorables en la arena, pero todo comenzó el 24 de abril de 1989 cuando se llevó a cabo el primer evento de lucha libre con NJPW titulado Battle Satellite en el Tokyo Dome. Encabezado por Antonio Inoki y la judoka Shota Chochishvili de la Unión Soviética por el Campeonato Mundial de Artes Marciales de la WWF. Fue un gran éxito para la empresa que atrajo una asistencia de 43.800 personas. Debido a la asociación de Inoki con los dueños de la arena, habría más eventos grandes de NJPW que se llevarían a cabo en el Domo hasta hoy. New Japan tiene el récord de producir 53 espectáculos en total en esta arena.

- El rugido del tigre

En 1968, el manga Tiger Mask se publicó por primera vez en la revista Bokura de Kodansha y en 1971 en la revista Weekly Shonen. Un par de años antes de eso, el 2 de octubre de 1969, el episodio inaugural del anime original de Tiger Mask se emitió en la televisión japonesa. Desde entonces, Tiger Mask pasaría a convertirse en una de las franquicias mediáticas más populares del país, tanto así que la historia del luchador profesional en el mundo ficticio se convirtió en realidad. En New Japan, estaban tratando de encontrar formas de hacer crecer su producto aún más, por lo que integraron la personalidad de Tiger Mask en su lista, atrayendo a una gama más amplia de grupos demográficos, particularmente a los niños que estaban interesados en el manga/anime.

Para conocer la historia de Tiger Mask en New Japan tenemos que conocer al hombre que se puso el disfraz. Satoru Sayama se graduó del dojo New Japan. Fue asesorado por muchas leyendas como Karl Gotch, Yoshiaki Fujiwara, Kotetsu Yamamoto y, por supuesto, Antonio Inoki. Debido a estas influencias, Sayama se convirtió en un maestro de

lo que se conocería como el estilo de disparo trabajado. Agrega elementos de artes marciales y estilo fuerte, Sayama, que era un peso pesado junior, comenzó a luchar inicialmente con esta filosofía.

Tiger Mask I

No fue sino hasta 1978 cuando fue enviado de excursión a México donde aprendió el estilo de alto vuelo de la Lucha Libre. En 1979, Sayama ganó el Campeonato Mundial de Peso Medio de la NWA en EMLL al derrotar a Ringo Mendoza y luego perderlo ante El Satanico. Luchó en México durante dos años antes de regresar a New Japan en 1981 y ahora renace como Tiger Mask, dando vida al personaje de Ikki Kajiwara. Inicialmente, algunos fanáticos pensaron que era ridículo, ya que todavía no estaban muy familiarizados con los trucos "coloridos" y todavía estaban acostumbrados a los luchadores tradicionales que ven. Pero Tiger Mask rápidamente convirtió a esos escépticos en creyentes con su talento en el ring, que realmente estaba muy por delante de su tiempo. Fujinami pudo haber sido el primer peso pesado junior en NJPW, pero fue Sayama como Tiger Mask quien llevó la división a otro nivel, con todos los elementos que aprendió en el dojo y la Lucha Libre, Tiger Mask rápidamente se convirtió en uno de los más aclamados trabajadores no sólo en Japón sino en todo el mundo. Los movimientos que estaba haciendo eran inauditos en su época. Realizando maniobras de alto riesgo manteniendo la credibilidad de su trabajo en el ring gracias a las raíces técnicas que no olvidó.

Tiger Mask no habría podido alcanzar las mismas alturas de éxito si no fuera por su mejor oponente en el ring. Tom Billington o mejor conocido como Dynamite Kid era de Lancashire, Inglaterra. Dynamite se entrenó con Stu Hart en Stampede Wrestling y también era conocido por su innovador conjunto de movimientos ofensivos de altos vuelos y estilos técnicos británicos. Después de tres años de lucha libre en varios territorios de América del Norte, Dynamite tuvo su primer combate en Japón el 4 de enero de 1980 venciendo a Kantaro Hoshino. Un año después, el 23 de abril de 1981 marcó lo que se convertiría en el comienzo de la mayor rivalidad de peso pesado junior de la década cuando Tiger Mask y Dynamite Kid compitieron en un ring de New Japan por primera vez. El 1 de abril, 1982 Tiger derrotó a Dynamite por el vacante Campeonato Peso Pesado Junior de la WWF y al año siguiente, el 21 de abril, tuvieron su famoso combate en el Sumo Hall una vez más por el título Jr. de la WWF, este fue el primer combate calificado con 5 estrellas por Dave Meltzer en su Wrestling.

Black Tiger I

Observer Newsletter que ayudó a obtener más notoriedad para este combate fuera de Japón. Mirando hacia atrás en sus luchas, Tiger Mask y Dynamite Kid básicamente estaban haciendo luchas que son un lugar común en tantas promociones independientes y de alto perfil en la actualidad. Básicamente, lucharon en ese momento en lo que se consideraban combates "de fiesta" con tantos movimientos acrobáticos, pero lo que lo hizo diferente es que siempre

hay una psicología significativa detrás de su lucha y no estaban. No solo hacen acrobacias impresionantes por el simple hecho de hacerlo, por lo que hasta el día de hoy sus combates resistieron la prueba del tiempo y se han vuelto influyentes para toda una generación de luchadores que los siguieron. En términos de rivalidades a largo plazo, Tiger Mask y Dynamite no fueron realmente eso, de hecho, su pico solo duró tres años. Pero los cambios que hicieron en la lucha libre profesional en su conjunto dentro de ese período de tiempo fueron lo suficientemente buenos como para mantener sus nombres grabados en los libros de historia de la lucha libre profesional, especialmente en la evolución de la escena de peso pesado junior de Puroresu.

Además de Dynamite Kid, Tiger Mask tenía otro némesis en la forma de Black Tiger, creando la versión villana del personaje de anime. El hombre que usó la máscara de Black Tiger originalmente era otro luchador británico en Mark "Rollerball" Rocco. Un luchador de cuarta generación, Rocco compitió por primera vez en muchas promociones regionales en el Reino Unido antes de abrirse camino en el programa de lucha libre más popular del país, World of Sport. Encabezado por personalidades carismáticas como Big Daddy y Giant Haystacks, fue dentro de la cartelera lo que llamó la atención de los puristas, ya que su lista estaba llena de algunos de los mejores trabajadores técnicos de la lucha libre, como Johnny Saint y Mick McManus. En 1981, Rocco tuvo su primera serie de combates contra Satoru Sayama cuando también luchó en WOS como alguno de los cuales también se convertirían en íconos populares más adelante, como Keiichi Yamada (el futuro Jushin "Thunder" Liger). Rocco luchó en su último combate como Black Tiger el 31 de enero de 1990, perdiendo ante Takayuki Iizuka. Desde entonces, el truco de Black Tiger se ha revivido en numerosas ocasiones y los luchadores notables lo han mantenido a lo largo de los años. En 1993, Eddie Guerrero se convirtió en el segundo Black Tiger durante su gira de promoción. En total ha habido siete iteraciones de la máscara Black Tiger.

Shiro Koshinaka

A mediados y finales de los 80, New Japan Pro Wrestling retiró el Campeonato de peso pesado junior de la WWF para dejar espacio a su sucesor como el nuevo premio principal de la división. El 6 de febrero de 1986, Shiro Koshinaka se convirtió en el campeón inaugural de peso pesado junior de IWGP al derrotar a The Cobra (también conocido como George Takano) en la final de un torneo. Koshinaka fue inicialmente un luchador de All Japan que debutó en 1979 y luchó en la compañía durante 1985, pero al no ver una dirección con AJPW, movió las promociones y se unió a NJPW. Koshinaka era bien conocido por su personalidad de gurú de las artes marciales y por ser quien popularizó la maniobra de ataque de cadera. El título IWGP Jr. se estableció en su rivalidad con Nobuhiko Takada cuando el título circuló alrededor de los dos en su primer año. El 19 de septiembre de 1986 Koshinaka tuvo su segundo reinado con el cinturón, derrotó a Takada y tuvo un reinado sólido de 317 días, que es la tercera racha más larga en la historia del título, terminó con él dejándolo vacante debido a una lesión. Su tercer y último reinado se produjo el 24 de junio de 1988 venciendo a un joven Owen Hart. Esta vez tuvo 265 días respetables antes de perder el título ante Hiroshi Hase. Koshinaka luego pasaría a la división de peso pesado y, aunque es posible que no haya logrado el mismo éxito individual que tuvo en la división junior al no capturar el Campeonato de peso pesado, aún era un campeón en parejas en varias ocasiones y compitió activamente con la compañía hasta 2003. En 1992, creó la facción Heisei Ishingun, que consistía en muchos luchadores con experiencia en artes marciales y se pelearon con muchas otras superestrellas a lo largo de los años.

- Shoot style (UWF)

A lo largo de los años 80, New Japan y All Japan fueron las únicas dos promociones nacionales de lucha libre en el país. El tamaño de las empresas era grande y muchas de las superestrellas luchaban por sus respectivas promociones, por lo que era raro o incluso inexistente ver a otros promotores o luchadores arriesgarse al establecer

los suyos propios y obtener ganancias debido a la cantidad de puntos de apoyo estas dos empresas tienen dentro del mercado de la lucha libre. En 1981, con el cierre de IWE, muchos de sus luchadores se separaron y se fueron a NJPW o AJPW, pero todo cambió en 1984 con Akira Maeda cuando estableció la Universal Wrestling Federation original, desertando de NJPW junto con algunos otros luchadores que se unió a él.

Maeda es un producto del dojo New Japan, siendo asesorado por Karl Gotch y Yoshiaki Fujiwara, debutó en agosto de 1978. Como la mayoría de los luchadores, fue enviado de excursión al Reino Unido, donde adaptó el nombre de ring "Kwik-kik-Lee" y en 1983 regresó a NJPW. Aunque talentoso y estaba al mismo nivel que Fujinami y Choshu, Maeda nunca pudo eclipsar al resto de la lista y no estaba satisfecho con su posición en la cartelera, pensando que su verdadero potencial no se estaba mostrando adecuadamente. Entonces, en un acto de desafío, lideró el primer éxodo de la lista en New Japan al formar la UWF. Inicialmente se le unieron Rusher Kimura, Ryuma Go, Mach Hayato y Gran Hamada. Luego, más tarde, muchos otros luchadores como Satoru Sayama (que conoce la lucha libre como Super Tiger ya que no posee los derechos de Tiger Mask), Nobuhiko Takada, Yoshiaki Fujiwara y Kazuo Yamazaki también se unió Osamu Kido, uno de los miembros fundadores de NJPW saltó del barco a la UWF algún tiempo después. La UWF también pudo forjar una relación con la WWF por un corto período de tiempo debido a las conexiones que tenían con Hisashi Shinma, pero se disolvió tan pronto como se fue a AJPW. En términos de su lista general, la UWF tenía los talentos adecuados para construir su promoción. A pesar de la falta de un acuerdo televisivo, sus eventos en vivo funcionaron bien. Su evento inaugural tuvo lugar el 11 de abril de 1984 en el Centro de Patinaje Omiya en Saitama, Japón.

Akira Maeda

Maeda no solo creó UWF porque no estaba satisfecho con el rumbo de su carrera, sino que también se cansó de la presentación tradicional de la lucha libre profesional y quería llevarla un paso más allá, pero también devolverla a sus raíces de sentirse como un legítimo luchar. A pesar de que NJPW tuvo combates inspirados en las artes marciales y Strong Style se formó básicamente a partir de la fascinación de Inoki por los deportes de combate, muchos de los elementos relacionados con sus combates todavía se basaban en el gran dramatismo y la narración. Lo mismo ocurre con All Japan que básicamente sigue la fórmula de los territorios americanos. Maeda quería que la lucha libre profesional se sintiera como una pelea real, que hiciera creer a la audiencia que lo que está viendo es real, por lo que el "estilo de disparo trabajado" se volvió prominente. No necesariamente lo inventó, de hecho, fue realmente un "estilo" ya sea antes.

El término disparar es un término interno de lucha libre que se refiere a que algo se vuelve real. En esencia, un combate de lucha libre profesional es una pelea coreografiada, o al menos los resultados se planean con anticipación, de modo que cuando las cosas se calientan entre los competidores, lo llaman un "disparo", ya que se convierte en lo que es esencialmente una marca, cree en una pelea real dentro o fuera del ring. Con un fuerte énfasis en los golpes y las sumisiones, UWF apuntó hacia este enfoque realista de la lucha libre profesional que los hizo destacarse de lo que la audiencia estaba acostumbrada con las compañías preexistentes. Menos dependiente de los trucos y otros aspectos tradicionales de la lucha libre, puramente todo sobre la acción.

No todos los luchadores pudieron mantenerse al día con las demandas de este estilo, sin embargo, los veteranos como Rusher Kimura, Ryuma Go y Gran Hamada finalmente se fueron porque no estaban interesados en este entorno de tiro trabajado. Los gustos de Maeda, Takada y Sayama tenían sus ventajas debido a su experiencia en artes marciales. Sin embargo, otros luchadores pudieron prosperar en este entorno y se hicieron un nombre al ser sinónimo de ser "luchadores de tiro". Yoshiaki Fujiwara es probablemente mejor conocido por muchos por inventar el Fujiwara Armbar, de hecho, la mayoría de los fanáticos probablemente conocen el movimiento mejor que la

persona real, sin embargo, Fujiwara fue uno de los primeros graduados del New Japan Dojo. Haciendo su debut en 1972, Fujiwara, siendo un ex judoka, se complementó bien con la ideología de estilo fuerte de New Japan. Fue el ganador inaugural de la Copa Karl Gotch (que ahora se conoce como la Copa Young Lions), un torneo para los aprendices novatos de la promoción. Uno de los primeros rivales de Fujiwara fue Bad News Allen, los dos solían intercambiar cabezazos para determinar quién tenía la cabeza más fuerte y más fuerte. Resulta que algunas rivalidades no necesitan tener historias complicadas.

Kazuo Yamazaki

A pesar de su talento, Fujiwara, sin embargo, no pudo elevar su posición en la cartelera y finalmente se unió a Maeda con la UWF. Dos jóvenes luchadores también formaron parte de la lista de UWF en su creación. Estos dos eran Nobuhiko Takada y Kazuo Yamazaki. Ambos luchadores se graduaron del dojo New Japan con Takada un año por delante de Yamazaki. El primero fue entrenado por Yoshiaki Fujiwara, mientras que el segundo fue asesorado personalmente por Satoru Sayama. Al igual que sus influencias, los estilos de Takada y Yamazaki se apoyaron en gran medida en la presentación del rodaje trabajado, por lo que más tarde se convertirían en parte de la UWF. Comenzaron como rivales novatos y esto continuaría a medida que desertaron a una nueva compañía. Sus carreras no despegarían mucho más tarde ya que por ahora todavía estaban en ascenso.

Lo bueno de la UWF también es que sirvió como plataforma para que estos otros luchadores destacaran sus talentos, que de otro modo no obtendrían en NJPW, ya que los nombres establecidos ya estaban demasiado consolidados para que ocurriera un cambio. Es por eso que no solo favoreció el crecimiento de Akira Maeda como un talento a nivel de evento principal, sino que luchadores como Fujiwara, Yamazaki y Takada también pudieron mostrar sus habilidades y demostrar que pueden competir al mismo nivel que el resto de la competencia.

Satoru Sayama como Súper Tigre

Tan prometedor como fue, el UWF original no duró mucho. Finalmente, los egos de las dos estrellas principales se interpusieron en el camino, a saber, Akira Maeda y Satoru Sayama. Su diferencia en las filosofías sobre cómo presentar los combates se interpuso entre sí, ya que Maeda quería centrarse más en las sumisiones, mientras que Sayama, que practica kickboxing, quería resaltar la ofensiva basada en golpes. Las tensiones detrás del escenario estaban aumentando entre ellos y todo se desvaneció en un combate en 1985 donde Maeda ejecutó una patada legítima en la ingle de Sayama, lo que provocó que lo derribaran. Esto eventualmente llevó a que Sayama dejara la promoción y durante toda una década fuera despedido de la competencia activa, enfocando su tiempo como entrenador en su propio dojo. A pesar de sus desacuerdos, no se puede negar que Sayama, siendo el ex Tiger Mask,

fue uno de los principales atractivos de la promoción con su ausencia y la falta de un acuerdo televisivo, finalmente UWF fracasó y la compañía solo se estancó en lugar de crecer. El UWF original solo duró un año.

Maeda patea a Fujinami

Cuando la empresa cerró, Akira Maeda dirigió a sus tropas en un ángulo de invasión a NJPW. Esta se convirtió en la primera invasión exitosa en la compañía, ya que años antes, la dirigida por Rusher Kimura y algunos luchadores de IWE fracasaron mal debido a la falta de interés y el poder de las estrellas. Esta vez, Maeda tenía una queja más legítima y una historia más convincente, por lo que muchos fanáticos se inclinaron hacia la disputa entre los trabajadores de tiro de UWF contra Inoki y sus discípulos de Strong Style. Ahora Maeda ya no era un mero miembro más de la lista, era un jugador de calibre de evento principal y estaba al mismo nivel que Antonio Inoki en lo que respecta a su rivalidad. Unos meses después de la llegada de Maeda y su equipo a New Japan, tuvo lugar uno de los combates más históricos en New Japan y posiblemente el combate más importante de la década.

Fue el 26 de marzo 1986 en la gira New Wave Dash en el Tokyo Metropolitan Gym. Un combate de guantelete de eliminación de diez hombres entre el equipo NJPW y el equipo UWF. Liderados por sus respectivos presidentes, Inoki se une a Kantaro Hoshino, Kengo Kimura, Tatsumi Fujinami y el veterano Umanosuke Ueda en representación de NJPW contra el equipo de UWF liderado por Akira Maeda con Kazuo Yamazaki, Nobuhiko Takada, Osamu Kido y Yoshiaki Fujiwara. Todos los nombres involucrados en este combate son leyendas en sí mismos y este fue el pico de la rivalidad entre estas dos facciones. Una guerra entre la diferencia en las filosofías e ideologías de la lucha libre. Lo que hizo que este combate fuera aún más especial de lo que ya era simplemente basado en el significado y las implicaciones fue la multitud. La audiencia en vivo estaba tan entusiasmada con este combate, cada vez que un nuevo luchador entra, siempre se vuelven locos, especialmente para las dos estrellas principales Inoki y Maeda. Hasta el día de hoy, cuatro décadas después, sigue siendo el combate de etiqueta de varios hombres más memorable en NJPW. También en 1986, Akira Maeda ganó su primer título en New Japan al ser los segundos campeones de parejas de IWGP con Osamu Kido cuando derrotaron al joven dúo de Fujinami y Kimura. Dejaron caer los cinturones 49 días después y al año siguiente Maeda capturó los títulos de etiqueta nuevamente esta vez con Nobuhiko Takada venciendo a Keiji Mutoh y Shiro Koshinaka. Perdieron los cinturones ante Fujiwara y Yamazaki, quienes abandonaron el establo de la UWF. Sin embargo, a pesar de estar en la misma tracción que las principales estrellas, Maeda todavía tenía problemas persistentes con la gerencia de NJPW, incluido Inoki.

En 1986 tuvo su infame combate contra Andre The Giant. Los dos luchadores no querían perder entre sí, así que el resultado fue un festival de trabajo duro de 30 minutos con Andre negándose a vender la ofensiva de Maeda y este último tomó el asunto en sus propias manos pateándolo legítimamente varias veces en las piernas. Andre luego se acostó y le pidió a Maeda que lo inmovilizara, pero él se negó porque podría haber sido una trampa del gran hombre, después de todo, Andre tiene el doble o más del tamaño de Maeda y podría haberlo maltratado fácilmente si hubiera querido. El presidente de New Japan, Antonio Inoki, subió al cuadrilátero bailando el vals y exigió que terminara el combate, para gran confusión de la multitud que desconocía los problemas internos entre los combates. Los problemas de Maeda con New Japan culminaron en un combate el 19 de noviembre de 1987. Una vez más, una etiqueta de seis hombres entre NJPW y UWF cuando Riki Choshu, Masa Saito e Hiro Saito se enfrentaron a Maeda, Takada y Kido. Incluso antes del incidente, ya había cierta tensión notable entre Choshu y Maeda, estaban más rígidos el uno con el otro de lo habitual y los golpes que se daban al otro eran definitivamente duros. Alrededor de los tres minutos de la pelea, mientras Choshu se preparaba para encerrar a Kido en su característico Sasori Gatame, Maeda lo pateó directamente en la cara en un intento de romper el agarre. Sin embargo, esto resultó en la rotura de la nariz de Choshu, su hueso orbital dañado, aunque el combate aún terminó, pero la compañía suspendió

a Maeda después. La gerencia trató de enviarlo en una excursión a México, pero él se negó, Maeda una vez más dejó NJPW y trajo consigo a muchos de sus antiguos compatriotas de UWF para reiniciar la compañía en 1988 estaban más rígidos el uno con el otro de lo habitual y los golpes que se daban al otro eran definitivamente duros.

Funaki, Fujiwara y Suzuki

Newborn UWF celebró su primer espectáculo conocido como "Comenzar de nuevo" en Korauken Hall. Una tarjeta de tres combates en la que Akira Maeda y Kazuo Yamazaki realizaron una clínica de casi 25 minutos en el evento principal. Además de los luchadores habituales como Maeda, Fujiwara, Takada y Yamazaki, hay muchas jóvenes estrellas prometedoras del dojo New Japan que pudieron reclutar para unirse a sus esfuerzos. A saber, Minoru Suzuki, Masakatsu Funaki y Masahito Kakihara. Antiguos jóvenes talentos de UWF como Yoji Anjo y Tatsuo Nakano también formaron parte de la lista principal de Newborn. Uno de los luchadores japoneses de MMA más exitosos de todos los tiempos, Kiyoshi Tamura, comenzó en Newborn UWF.

Esta versión de la compañía básicamente se convertiría en la predecesora de las Artes Marciales Mixtas (MMA) modernas, ya que Maeda decidió cambiar el formato del tradicional final de caída de bolos a la introducción de un sistema de puntos. Ahora los luchadores reciben puntos por sumisiones y golpes, el primero en obtener cinco puntos es declarado ganador. Usando su notoriedad en NJPW, la segunda versión de UWF de Akira Maeda se convirtió en un éxito instantáneo a diferencia de su intento inicial. Fueron una atracción tan grande que pudieron vender el Tokyo Dome el 29 de noviembre de 1989. Seis meses después de que New Japan celebrara allí el evento, UWF fue la segunda promoción de lucha libre en presentar un espectáculo en el lugar. U-Cosmos fue un éxito que valió la pena para Akira Maeda ya que se alcanzó la capacidad total de 60.000 asistentes. En el evento principal derrotó al judoka Willy Wilhelm en la segunda ronda. New Japan y All Japan no pudieron evitar darse cuenta de las olas que UWF estaba haciendo. Tienen el potencial en el mundo para posiblemente derrocar a las principales compañías existentes si quisieran, por desesperación, esto resultaría en que AJPW y NJPW trabajaran juntos por primera vez junto con WWF, organizando un evento propio en el Tokyo Dome el siguiente año el 13 de abril de 1990, que consistió en una súper tarjeta con luchadores de las tres promociones, Wrestling Summit 1990, que fue encabezada por los ex adversarios Hulk Hogan y Stan Hansen. Por grandiosos que fueran los UWF, todavía tenían problemas dentro de la propia empresa. Todos los luchadores tenían diferentes visiones sobre lo que quieren que sea la promoción, lo que resultó en muchos enfrentamientos y discusiones. Después de solo 31 espectáculos, UWF celebró su evento final el 1 de diciembre de 1990. Agregue el hecho de que la economía no iba hacia una dirección rentable, Newborn UWF cerró de manera muy similar a su encarnación anterior. El resto de los luchadores se dividiría principalmente en tres facciones y comenzaría sus propias promociones. Akira Maeda con Fighting Network RINGS, Yoshiaki Fujiwara con Pro-Wrestling Fujiwara Gumi y Nobuhiko Takada con UWF-I. Todas estas promociones se volverían influyentes en el desarrollo de la escena de MMA en Japón, pero todo comenzó con el UWF original, presentando un estilo alternativo al que estaba acostumbrada la multitud tradicional y esencialmente marcando el comienzo de todo un movimiento para las generaciones venideras.

Akira Maeda con Fighting Network RINGS, Yoshiaki Fujiwara con Pro-Wrestling Fujiwara Gumi y Nobuhiko Takada con UWF-I. Todas estas promociones se volverían influyentes en el desarrollo de la escena de MMA en Japón, pero todo comenzó con el UWF original, presentando un estilo alternativo al que estaba acostumbrada la multitud tradicional y esencialmente marcando el comienzo de todo un movimiento para las generaciones venideras.

- Reyes de la Triple Corona

Tenryu contra Tsuruta

A finales de los 70 y principios de los 80, el tiempo de Giant Baba como la superestrella principal de AJPW estaba comenzando a disminuir su impulso. Todavía era el luchador más popular en la lista, sin duda, pero sus capacidades físicas están empezando a decaer y la atracción de la fórmula "Baba vs. Gaijin" ha seguido su curso. Después de todo, hasta este punto, ha luchado en más de 3.000 combates seguidos para AJPW y nunca se perdió una sola reserva. Afortunadamente para él, no tuvo miedo de pasar la antorcha a la próxima generación y comenzó a asesorar a jóvenes luchadores que tienen el potencial de convertirse algún día en los próximos eventos principales de su empresa y ayudar a construir la promoción a su alrededor. Estos dos eran Jumbo Tsuruta y Genichiro Tenryu.

Un atleta natural desde su juventud, Tsuruta siempre estuvo involucrado en varios deportes. Al ingresar a la universidad, se convirtió en luchador aficionado. Ganó el All Japan Amateur Wrestling Championship en competencias de estilo libre y grecorromanas como peso superpesado. En 1972 también compitió en los Juegos Olímpicos de Verano representando a Japón, luego al año siguiente fue reclutado por Baba para comenzar su entrenamiento como luchador profesional en el AJPW Dojo. Durante sus primeros años, Tsuruta fue enviado a los EE. UU. para recibir capacitación adicional, específicamente en el territorio de The Funks en Amarillo, Texas. El 26 de octubre de 1973 comenzó a luchar como Jumbo Tsuruta cuando los fanáticos le dieron el nombre porque el actual sonaba demasiado femenino para la audiencia. Por lo tanto, el viaje de Jumbo hacia el estrellato ha comenzado. Con frecuencia acompañó a Giant Baba en las primeras etapas de su carrera aprendiendo bajo el ala de su mentor. El 5 de febrero de 1975, Baba y Jumbo derrotaron a The Funk Brothers en los EE. UU. para capturar el Campeonato Internacional de Parejas de la NWA, que luego defenderían con éxito en numerosas ocasiones en Japón con un reinado que duró 631 días. El primer título individual que ganó Jumbo fue el Campeonato Nacional Unido de la NWA el 28 de agosto de 1976. Anteriormente, era un cinturón para NJPW presentado por Seiji Sakaguchi, pero tres años antes desapareció hasta que All Japan lo revivió y se convirtió en el premio de nivel secundario para la lista, similar a un concepto de un "Campeonato Intercontinental" en la lucha libre moderna. Jumbo derrotó a Jack Brisco en la final de un torneo por el vacante Campeonato de la ONU.

Jumbo Tsuruta

Jumbo continuó su éxito como campeón en varias ocasiones tanto en individuales como en parejas al ganar el Campeonato de la ONU cuatro veces más hasta principios de los 80 y los títulos internacionales en parejas con Baba cinco veces más. Sin embargo, el combate que realmente lo estableció en Japón de una estrella en ascenso a un luchador de calibre de evento principal fue el 23 de febrero de 1984 cuando terminó el reinado de 501 días de Nick Bockwinkel como el campeón mundial de peso pesado de la AWA. Jumbo fue el primer luchador japonés en capturar el cinturón y su victoria significó un nuevo comienzo para su carrera, ganando oficialmente su primer título mundial importante. En 1984 comenzó a formar equipo con una superestrella que también se está haciendo un nombre en

estos años: Genichiro Tenryu. Antes de que se convirtieran en rivales acérrimos, Tsuruta y Tenryu eran un equipo dominante y exitoso. Tenryu se convirtió en el compañero de reemplazo de Tsuruta cuando Giant Baba se lesionó en mayo de 1984. Tsuruta y Tenryu a mediados de los 80 estaban constantemente peleando con los forasteros Riki Choshu y su establo Ishin Gundan que invadían todo Japón. También en 1983, Jumbo Tsuruta consolidó su posición como sucesor de Giant Baba al derrotar a Bruiser Brody el 30 de abril por el Campeonato Internacional de Peso Pesado de la NWA y mantuvo el cinturón durante la asombrosa cantidad de 1.188 días.

A finales de los 80, Jumbo ya se había convertido en uno de los luchadores profesionales más condecorados de todos los tiempos y todo alcanzó su punto máximo el 18 de abril de 1989 con la creación de uno de los campeonatos más prestigiosos de la lucha libre cuando Jumbo, el actual campeón internacional de peso pesado, derrotó a Stan. Hansen, el actual campeón de la PWF y la ONU, combinaría estos tres cinturones para formar lo que ahora se conoce como el "Campeonato de peso pesado de la Triple Corona" y desde entonces ha sido el principal título mundial de All Japan Pro Wrestling. Muchos luchadores lo han sostenido durante décadas, pero el hecho permanecerá en los libros de historia de que Jumbo Tsuruta es el campeón inaugural. Nadie más merecía llevar a All Japan a una nueva era, ya que pudo cautivar a toda la audiencia con su carisma y su innegable espíritu de lucha que allanaron el camino para el estilo King's Road por el que la compañía es bien conocida, pero el hecho permanecerá en los libros de historia de que Jumbo Tsuruta es el campeón inaugural.

Genichiro Tenryu es uno de los nombres de lucha libre profesional más reconocibles en el país de Japón. Es tan sinónimo del deporte que incluso se ganó el apodo de "Mr. Pro Wrestling" para mucha gente. Pero antes de alcanzar el estatus de leyenda viviente real, su viaje comenzó de manera similar a Jumbo en muchos sentidos. En 1977, después de retirarse del sumo, Tenryu se unió al dojo All Japan y luego se fue de excursión a los Estados Unidos con The Funks. Durante los pocos años de su carrera en los territorios estadounidenses, ganó el Campeonato de Parejas del Atlántico Medio de la NWA el 7 de febrero de 1981 y ocupó brevemente esos cinturones con el Sr. Fuji. Cuando regresó a AJPW, Tenryu formó una sociedad con Jumbo Tsuruta y juntos su equipo era conocido como "Kakuryu" combinando los nombres de ambos. Tenryu fue el compañero de reemplazo de Jumbo cuando Baba se lesionó y su carrera como campeones internacionales en parejas de la NWA duró 733 días. Se pelearon principalmente con equipos de etiqueta gaijin como The Fabulous Freebirds y The Road Warriors, el dúo de villanos de Tiger Jeet Singh y Umanosuke Ueda también fueron retadores frecuentes. Pero sus principales rivales eran miembros de los invasores Ishin Gundan, ex luchadores de NJPW que ahora representan a la promoción Japan Pro Wrestling de Riki Choshu. El 28 de enero de 1986, Kakuryu logró defender los International Tag Belts contra Choshu y Yatsu, pero al mes siguiente perdieron los cinturones ante ellos en lo que se considera uno de los mejores combates por equipos en la historia de la compañía.

Tenryu también obtuvo el oro en singles en estos años, particularmente el Campeonato de la ONU de la NWA cuando ganó el cinturón vacante en un combate contra Ricky Steamboat. Desafortunadamente, el ex campeón David Von Erich falleció inesperadamente mientras el actual campeón. Tenryu lo mantuvo durante más de 800 días antes de perder ante Stan Hansen. En 1987, tuvo lugar la culminación del establo Kakuryu vs. Ishin Gundan cuando lograron recuperar sus cinturones de parejas. Sin embargo, 35 días después de su segundo reinado, Tsuruta y Tenryu los perderían en su primera defensa contra The Road Warriors. Tenryu no estaba satisfecho con esta derrota, dejó Jumbo y formó su propia "Revolución" estable.

Junto con Ashura Hara y Samson Fuyuki, el grupo creció en número a medida que pasaban los años con jóvenes aprendices como Toshiaki Kawada y Yoshinari Ogawa que también se agregaron a las filas, ya que ambos fueron asesorados por Tenryu. Tenryu y Hara tuvieron éxito como equipo ganando el Campeonato Mundial en Parejas de la PWF el 3 de septiembre de 1987, al año siguiente obtuvo el Campeonato Peso Pesado de la PWF, luego también ganó el Campeonato Mundial en Parejas de la AJPW por primera vez con Hara de nuevo. Alrededor de 1989, Tenryu también comenzó a formar equipo con Stan Hansen, juntos su dúo fue 3x AJPW World Tag-Team Champions. La hazaña que llevó a Tenryu al siguiente nivel fue su rivalidad con Jumbo Tsuruta por el Campeonato de Peso Pesado de la Triple Corona. Después de solo 48 días de su reinado inaugural, Jumbo fue derrotado por Tenryu el 5 de junio de 1989, convirtiéndose en el segundo Campeón de la Triple Corona.

Si bien Jumbo ahora se ha convertido en el as de All Japan en este momento, Tenryu era el claro número dos y su igual en términos de rival. Sus enfrentamientos entre sí se volverían significativos, ya que sentaron las bases de cómo se competirían los combates del Campeonato de la Triple Corona durante la próxima década en la empresa. Tenryu tuvo dos defensas exitosas en su primera carrera como Campeón de la Triple Corona venciendo a Yoshiaki Yatsu,

Terry Gordy, pero perdiendo nuevamente ante Jumbo. Sin embargo, lo que hizo al año siguiente sorprendió a muchos, ya que dejaría All Japan de la nada y traería consigo a algunos luchadores para crear su nueva compañía: Super World of Sport (SWS). Este fue un gran golpe para Giant Baba, el primer éxodo de la lista en AJPW se sintió como una traición a su antiguo mentor y Baba ha jurado mientras viva, A Genichiro Tenryu no se le permitiría competir en un ring de All Japan nunca más, lo que resultó ser cierto, ya que pasaría una década entera más tarde con el fallecimiento de Giant Baba cuando pudo regresar a la empresa donde estableció su carrera. Sin embargo, Tenryu era una fuerza innegable cuando ganó la Triple Corona. Estaba al mismo nivel que muchos de los nombres conocidos en el país, por lo que confiaba en manejar las cosas por su cuenta, intentando no solo convertirse en un luchador exitoso sino también en un promotor.

Genichiro Tenryu

Jumbo y Tenryu dominaban la escena de eventos principales de All Japan alrededor de los años 80 en términos de talentos nativos. En la mitad de la cartelera, también había muchas leyendas "no reconocidas" que eran igual de geniales en el ring pero que nunca llegaron al siguiente nivel tanto como sus compañeros. La cartelera inferior en este punto estaba llena de veteranos que se remontaban a los años de JWA e IWE, como Mighty Inoue, Rusher Kimura, Mitsuo Momota y Haruka Eigen. Los luchadores coreanos Kintaro Ohki y Kim Duk eran competidores frecuentes en estos años. En los pesos pesados había dos luchadores particulares que se hicieron un nombre en la división de parejas, siendo emparejados con los futuros luchadores principales. Primero fue Yoshiaki Yatsu, un ex luchador aficionado. Compitió en los Juegos Olímpicos de Verano de 1976 a la edad de 20 años y, dos años después, obtuvo la medalla de oro en los Juegos Asiáticos de Bangkok de 1978 en la categoría de +100 kg en lucha libre masculina. En 1980 decidió convertirse en luchador profesional e inicialmente compitió para New Japan Pro Wrestling. Luego se unió al establo Ishin Gundan de Riki Choshu, luego se mudó a AJPW y a la breve promoción de JPW de Choshu. El 5 de febrero de 1986, Choshu y Yatsu derrotaron a Kakuryu por los Campeonatos Internacionales en Parejas de la NWA que mantuvieron durante todo un año. Lo defendieron principalmente contra Tsuruta y Tenryu, pero también tuvieron una defensa del título contra The Road Warriors. Cuando Choshu dejó All Japan para regresar a NJPW, Yatsu decidió quedarse y más tarde cuando Tenryu traicionó a Jumbo y formó "Revolution" los antiguos enemigos Tsuruta y Yatsu se convirtieron en compañeros de equipo debido a su conexión de antecedentes de lucha libre amateur y juntos eran conocidos como "Los Juegos Olímpicos".

Yoshiaki Yatsu

El equipo de etiqueta más condecorado de la década para All Japan, The Olympics juntos fueron 5 veces campeones mundiales de equipo de etiqueta AJPW y también celebraron los campeonatos mundiales de equipo de etiqueta PWF y NWA International. Eran un gran favorito de los fanáticos, mientras que Tsuruta era el más popular de los dos,

Yatsu pasó de ser un talón invasor a un miembro entrañable de la lista, ya que también ganó el apoyo de muchos fanáticos en el proceso. Nunca obtuvo el oro individual durante su carrera en All Japan, el único título que no ganó en parejas fue en su excursión en 1983 al Campeonato de Televisión de Clase Mundial en WCCW. Aparte de eso, era principalmente un midcarder y luchador de etiqueta, es la escena donde floreció. En 1990 se unió a Tenryu entre otros en el éxodo hacia SWS. Yatsu tuvo un breve retiro en 1992 y luego hizo algunos combates de regreso en NJPW a mediados de los 90, incluso participando en el G1 Climax. Ha luchado esporádicamente desde entonces, desafortunadamente debido a complicaciones con la diabetes, en los últimos años le amputaron una de sus piernas, pero aún sigue fuerte con una patada de metal.

Otro trabajador subestimado en estos años para AJPW fue Ashura Hara. El exjugador de rugby debutó originalmente para IWE en 1978. Cuando la compañía cerró, Hara y Mighty Inoue fueron la última pareja en celebrar el Campeonato Mundial en Parejas de la IWA y su dúo continuó en AJPW. Su primer gran desafío en All Japan fue en realidad en Corea del Sur, donde desafió a Kintaro Ohki por el Campeonato de peso pesado de All Asia, pero no logró destronarlo. El 23 de febrero de 1983, el equipo de Hara e Inoue ganó los campeonatos vacantes de parejas de Asia al vencer a The Great Kojika y Motoshi Okuma.

Luego, más tarde, se emparejó con el ex sumo Takashi Ishikawa y Super Strong Machine para tener su segundo y tercer reinado con los títulos de parejas de Asia, respectivamente, con esos hombres. A finales de los 80, cuando Tenryu se separó de Jumbo, Ashura Hara fue uno de los miembros fundadores de la encarnación original del establo Revolution. Él y Tenryu eran cercanos en la vida real, lo que mejoró su química como equipo. El 3 de septiembre de 1987, Hara y Tenryu ganaron el Campeonato Mundial en Parejas de la PWF derrotando a Stan Hansen y Joel Deaton. Mantuvieron esos cinturones durante 275 días, luego, al año siguiente, ganaron los Campeonatos Mundiales en Parejas de AJPW de los Juegos Olímpicos, pero al día siguiente los dejaron caer de nuevo. Mientras que Jumbo y Yatsu eran el dúo de babyfaces de finales de los 80, Tenryu y Hara eran todo lo contrario. Eran los rudos que demostraban mucho físico y brutalidad en sus combates. En 1988, Hara fue despedido de All Japan Pro Wrestling debido a sus problemas con las deudas de juego.

El Gran Kabuki

Durante un tiempo se tomó una pausa de dos años de la lucha libre profesional antes de regresar al SWS de Tenryu. Se retiró definitivamente y tuvo su último combate el 3 de noviembre de 1994, donde fue derrotado por su compañero de equipo y amigo Genichiro Tenryu en WAR. Al igual que Yatsu, Hara era un gran luchador, pero no tenía la misma cantidad de carisma que las estrellas principales, lo que le impidió alcanzar un nivel más allá de ser un acto de equipo de mitad de cartelera. Sin embargo, todavía tenía un currículum logrado en lo que respecta a los campeonatos de parejas y elevó la división junto con muchos otros luchadores en estos años. El 28 de abril de 2015 Ashura Hara lamentablemente falleció a la edad de 68 años. Hara era un gran luchador, pero no tenía la misma cantidad de carisma que las estrellas principales, lo que le impidió alcanzar un nivel más allá de ser un acto de equipo de etiqueta de mitad de cartel. Sin embargo, todavía tenía un currículum logrado en lo que respecta a los campeonatos de parejas y elevó la división junto con muchos otros luchadores en estos años.

Una de las figuras más icónicas de toda la lucha libre profesional. Cuando se habla de trucos japoneses, este hombre siempre es alguien que viene a la mente de muchos fanáticos de la lucha libre, no solo en Japón sino incluso en otros países donde tuvo un gran impacto al rociar nieblas sobre las caras de su competencia. Akihisa Mera comenzó como luchador profesional a la temprana edad de 16 años para la JWA, debutando en 1964. En la década de 1970, luchó en el extranjero a los EE. UU. con el nombre de ring "Akihisa Takachiho".

Ganó varios campeonatos en varios territorios de la NWA. El 8 de marzo de 1973 derrotó a Johnny Valentine para convertirse en el Campeón Nacional Unido de la NWA y fue el último en ostentar el cinturón antes de que la JWA lo retirara. En 1981, su carrera cambió para siempre cuando reapareció en World Class Championship Wrestling como "The Great Kabuki". Que originalmente se inspiró en el truco del nombre similar interpretado por el luchador filipino George Ray Urbano en la década de 1950. Dirigido por el villano gerente Gary Hart, Kabuki infundió miedo en la audiencia estadounidense. Su personalidad misteriosa era diferente de los heels asiáticos extranjeros habituales como Tojo Yamamoto, que se dedicaba más a llamar la atención debido a sus sentimientos patrióticos y sus promociones antiestadounidenses. Lo que convirtió a Kabuki casi en una figura mítica en sus primeros años fue que apenas hablaba.

Durante sus entradas, usa un atuendo completo que se asemeja a oni/demonio y también muestra sus habilidades con el nunchaku para un factor de intimidación adicional. En el ring, el conjunto de movimientos de Kabuki está fuertemente influenciado por las artes marciales los golpes y cortes en la garganta que a menudo hace generaron calor, pero lo más devastador fue su innovación de la temida niebla asiática. A fines de los años 80, más personajes similares a Kabuki comenzaron a aparecer en los EE. UU., en particular, la mayor influencia que tuvo fue Keiji Mutoh, quien se convirtió en The Great Muta, inicialmente anunciado como el hijo de Kabuki. The Great Kabuki tuvo varios rivales en los Estados Unidos, como Dusty Rhodes, Abdullah the Butcher y Jimmy Valiant, solo por nombrar algunos. El 11 de febrero de 1983, The Great Kabuki tuvo su primer combate en un ring de All Japan al derrotar a Jim Dillon. En AJPW, era un tweener, formando equipo generalmente con babyfaces como Jumbo, Baba y Tenryu luchando contra los gaijins de gira. Su carácter allanó el camino para tantos luchadores en el futuro que emularán su estilo y personalidad para él. The Great Kabuki tuvo su ceremonia de retiro en Pro Wrestling NOAH el 22 de diciembre de 2017, pero tuvo su combate final real el 30 de septiembre de 2018 en una batalla real para un evento independiente.

Masanobu Fuchi

En NJPW, debido a la popularidad de Tiger Mask, el peso pesado junior estaba floreciendo con combates muy aclamados. AJPW no quería quedarse atrás con los suyos, por lo que Giant Baba estableció a los juniors para su compañía casi al mismo tiempo e intentó construirla alrededor de uno de sus mejores prospectos jóvenes en el dojo en ese momento, Atsushi Onita. Estuvo en la misma clase de dojo que Jumbo Tsuruta, antes de convertirse en el ícono del combate a muerte/hardcore por el que es mejor conocido hoy en día. Onita inicialmente comenzó como un valiente luchador desvalido, preparado para convertirse algún día en el as de la división de peso pesado junior. Baba pudo reclutar a Chavo Guerrero Sr. para su compañía, lo que trajo consigo el Campeonato Internacional de Peso Pesado Junior de la NWA. La disputa y los combates entre Onita y Chavo fueron básicamente el comienzo de lo que se convertiría en la escena de peso pesado junior de la promoción. Las cosas parecían prometedoras para los primeros años de Onita, ya que también aprendieron de la excursión de The Funks en Texas y los territorios de Memphis. Esto se volvería crucial más adelante para su carrera, ya que aspiraba más al lado brutal de la lucha libre, pero antes de eso, él era el que lideraría a los juniors de All Japan en la competencia contra Tiger Mask of New Japan. Desafortunadamente, a medida que las cosas iban mejorando para él, acumuló numerosas lesiones en el camino y se vio obligado a retirarse por primera vez en 1985. Incluso tuvieron una ceremonia completa dedicada a su retiro anticipado en la lucha libre, pero resulta que, al igual que su ídolo Terry Funk, esto no sería Será la última vez que Onita decida colgar las botas. Tras su retiro, otro de los compañeros de clase de Onita en el dojo, Masanobu Fuchi, lo reemplazó como el nuevo as de los pesos pesados júnior de la AJPW.

Alrededor de mediados a finales de los 80, All Japan se convirtió en una especie de compañía aislada. Giant Baba decidió cortar los lazos en su asociación con la NWA, todavía tenían a sus gaijins habituales viniendo a las giras, pero

quería construir estrictamente la compañía en torno a su propio grupo de luchadores y al mismo tiempo preparar a la próxima generación de talentos en el dojo. Esto llevaría a que el cinturón del Campeonato de Peso Pesado Jr. Internacional de la NWA se quedara en la compañía, pero en 1986 se transformó en la versión propia de All Japan del Título Mundial de su división. El 31 de julio del mismo año, el exluchador de New Japan, Hiro Saito, derrotó a Brad Armstrong para convertirse en el primer campeón mundial junior de peso pesado de la AJPW. Lo perdería ante Kuniaki Kobayashi después de 115 días, quien luego lo dejaría caer ante la nueva cara de la categoría de peso: Masanobu Fuchi. En la misma clase que Jumbo y Onita, Fuchi era un ex luchador aficionado.

Hizo su debut en AJPW el 22 de agosto de 1974 y luego realizó una excursión a Memphis con Onita. Cuando su antiguo compañero de trabajo y rival se jubiló anticipadamente, Fuchi se convirtió en el nuevo rostro de la división de peso pesado junior de AJPW. Como resultaría, se había convertido en sinónimo de la categoría de peso. Debido a la falta de competencia externa, establecería números récord durante sus carreras como campeón mundial de peso pesado junior de la AJPW. Como se mencionó anteriormente, tuvo su primer reinado el 3 de enero de 1987 al derrotar a Kuniaki Kobayashi.

Kuniaki Kobayashi

Consolidó su posición como el mejor junior del ranking durante 748 días con siete defensas exitosas hasta perderla ante Joe Malenko dos años después de su carrera. Cuando la ex estrella de IWE Mighty Inoue derrotó a Malenko, Fuchi una vez más reinó supremo al vencer al ex campeón mundial esta vez solo con 39 días mucho más cortos. Shinichi Nakano derrotó a Fuchi, luego se lo dejó a Mitsuo Momota, quien tuvo 72 días decentes, Malenko se lo ganó a Momota, y finalmente todo volvió a Fuchi el 20 de octubre de 1989 y él establecería un récord que probablemente continuará ininterrumpida por el resto del tiempo.

1309 días como campeón mundial de peso pesado junior de la AJPW, venciendo a todo tipo de oponentes dentro de ese período de tiempo y merecidamente ganándose el apodo de "Mr. Junior". Si bien la escena de peso pesado seguía siendo el foco principal de AJPW en ese momento, con la rivalidad de Jumbo y Tenryu como un atractivo fundamental para ellos, Fuchi era el que llevaba a todos los juniors a sus espaldas, especialmente cuando Tiger Mask II se desenmascaró y se convirtió en Mitsuharu Misawa. Fue Phil Lafon, también conocido como Dan Kroffat, quien tuvo el honor de poner fin a la larga racha de títulos invictos el 21 de mayo de 1993. Fuchi mantendría el cinturón dos veces más a principios de los 90 antes de hacer la transición oficial a un acto de apertura con los veteranos como Baba, Eigen, Rusher y Momota, allanando el camino para los talentos en ascenso mientras mantiene su credibilidad como parte de Tsuruta-Gun con Jumbo en sus guerras contra Misawa y el Ejército Super Generation. Si bien ases como Baba, Jumbo, Misawa y Kawada son algunos de los nombres más populares en la historia de All Japan, Masanobu Fuchi siempre será el corazón y el alma de la promoción. Es el trabajador con más antigüedad en la historia y ha sido leal a All Japan desde el día de su debut hasta la actualidad, donde es uno de los jefes de reservas y todavía forma parte de la lista activa.

Fuchi pudo haber sido quien gobernó la división de peso pesado junior durante los años 80 para AJPW, también hubo otras gemas ocultas en esa división. Viejos veteranos como Mighty Inoue y Mitsuo Momota básicamente tuvieron sus "hurras finales" en este punto de sus carreras cuando ganaron el título. En cuanto a alguien como Kuniaki Kobayashi, algunos de los aspectos más destacados de su carrera también se produjeron en estos años. Antes de su carrera en All Japan, originalmente se graduó del dojo New Japan debutando en 1973, uno de los primeros ex alumnos junto con Fujiwara y Arakawa. A la temprana edad de 17 años, Kobayashi hizo su debut en el ring y luego se fue de viaje a América del Norte para su excursión. A su regreso en 1982 con el apogeo de Tiger Mask en su apogeo, además de Dynamite y Black Tiger, Kobayashi fue otro de los enemigos del personaje inspirado en el anime. A diferencia de los rivales de altos vuelos de la época, Kobayashi era el representante del estilo tradicional. Era muy antihéroe y se ganó el apodo de "Cazador de tigres" porque quería acabar con su oponente. La personalidad de

Kobayashi empezó a despreciar el estilo caricaturesco de los pesos pesados júnior, él era el polo opuesto, siendo el luchador serio y valiente que hacía que su dinámica fuera más interesante desde el punto de vista de la reserva.

Bruiser Brody y Stan Hansen

Cuando Riki Choshu creó su establo Ishin Gundan, Kobayashi fue uno de los miembros reclutados y se unió cuando Japan Pro-Wrestling se convirtió en socio de AJPW. En la nueva compañía, Kobayashi continuó su enemistad con Tiger Mask solo que esta vez fue la segunda encarnación con un joven Misawa peleándose por el NWA International Jr. Campeonato de peso pesado. El 13 de junio de 1985, Kobayashi derrotó a Dynamite Kid por el título antes mencionado y tuvo un sólido reinado de 79 días venciendo a luchadores como Norio Honaga y Fumihiro Niikura, también un joven Lord Steven Regal. Eventualmente dejaría caer el cinturón a Tiger Mask II. Kobayashi luego se convirtió en el segundo campeón mundial de peso pesado junior de la AJPW al vencer a Hiro Saito el 23 de noviembre de 1986. Luego perdió ante el nuevo as junior Masanobu Fuchi. Antes de dejar All Japan, Kobayashi tuvo varias disputas con los leales de AJPW como Jumbo Tsuruta, Takashi Ishikawa y Mighty Inoue antes de regresar a NJPW a finales de los 80 y luchó allí el resto de su carrera hasta retirarse el 24 de abril de 2000 teniendo su último combate con otro rival en Jushin "Thunder" Liger con quien luchó por el Campeonato de Peso Pesado Jr. de IWGP. Desde entonces, tuvo algunos combates esporádicos, pero principalmente se mantuvo retirado. Si bien es posible que no haya sido tan colorido o lleno de personalidad como la mayoría de los jóvenes conocidos, Kobayashi era tan talentoso como el resto de sus compañeros. Sus rivalidades con ambos Tiger Masks ayudaron a dar forma a la división de peso pesado junior de NJPW y AJPW, convirtiéndose en la antítesis perfecta de esta figura heroica.

Los Gaijins son una parte vital en el crecimiento de All Japan Pro Wrestling. Las diversas rivalidades y combates de Giant Baba contra algunos de los luchadores extranjeros más notables a lo largo de los años 70 es lo que puso el pie en su empresa. Era obvio que los gaijins continuaron siendo una parte importante de las historias que avanzaban, especialmente en la división de peso pesado, incluso cuando cortaron los lazos con la NWA, todavía había luchadores extranjeros que se hicieron un nombre en AJPW, algunos incluso eclipsando las carreras que tenían en los Estados Unidos. Stan Hansen es posiblemente el luchador gaijin más sinónimo en la historia de AJPW. Si bien tuvo éxito en los EE. UU. como ex campeón mundial de la AWA y obtuvo algunas victorias de alto perfil en los años 70 para la WWWF, como contra Bruno Sammartino, fue en AJPW donde Hansen logró el legado que tiene hoy. Debutó en 1973 después de haber sido entrenado por la familia Funk, Hansen tuvo su primer combate en suelo japonés para AJPW en 1975, un combate por equipos en el que estaba en la esquina opuesta contra el futuro rival de todos los tiempos, Giant Baba. Unas semanas más tarde tuvo un combate uno contra uno contra el veterano The Destroyer que perdió. Pasarían algunos años antes de que regresara a AJPW, ya que realizó una gira por varios espectáculos para NJPW a finales de los 70, generalmente en combates que involucraban a Inoki, Hogan y Andre. Incluso teniendo una breve carrera con el Campeonato Peso Pesado de la NWF.

En 1982 hizo su regreso a tiempo completo a AJPW venciendo a Ashura Hara en menos de tres minutos. Desde entonces, se ha convertido en uno de los luchadores más dominantes de todo el roster, a la par de Giant Baba, quien fue el evento principal. El 8 de septiembre, 1983 Hansen derrotó a Baba por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la PWF y al mismo tiempo era el Campeón de la AWA. Lo mantuvo durante casi un año entero antes de perderlo de nuevo con su némesis. Intercambió cinturones con él nuevamente en una serie de combates para su segundo reinado antes de perder el título ante un invasor Riki Choshu el 5 de abril de 1986.

A finales de los 80, Baba se relegó a sí mismo a la cartelera, allanando el camino para la nueva superestrella en Jumbo. Tsuruta, quien tuvo una rivalidad de larga data con Stan Hansen que duró tres buenos años, estableció a Jumbo como este as duro que podía enfrentarse cara a cara con el hombre más brutal de la lista, intercambiando

múltiples veces con el título mundial de la PWF. También estaba teniendo encuentros con Tenryu en este momento y en la década de 1990, Hansen hizo lo mismo para ayudar a establecer la próxima generación de talentos con los Pillars. Lo que hizo de Hansen un gran intérprete de gaijin a diferencia de la mayoría de sus compañeros en ese momento fue su lealtad a All Japan. A pesar de que todavía estaba mezclando sus horarios de reserva, en su mayor parte AJPW fue su promoción local, razón por la cual los fanáticos pudieron invertir mucho en él, fue contratado no solo como un producto de gira, sino como un competidor activo a tiempo completo. Su comportamiento y ofensa eran notorios por su rigidez, pero también se sumaban a su carácter, ya que, al vencer a alguien de la estatura de Stan Hansen, quienquiera que lo inmovilizara era un hombre hecho, ya que pudieron superar un obstáculo tan difícil para ellos. También le sirvió bien ya que tenía una longevidad que duró décadas.

Hansen tuvo numerosos compañeros de equipo a lo largo de su carrera en Japón, el más notable que tuvo una exitosa carrera propia fue Bruiser Brody. En su mejor momento, Brody fue una de las personalidades más buscadas en la lucha libre profesional. A través de los años fue capaz de desarrollar este personaje loco/desquiciado que siempre estaba lleno de fisicalidad en sus combates, algo inaudito en ese momento. Sí, hubo algunos hombres salvajes en la lucha libre antes, pero ninguno tenía el mismo nivel de carisma que Brody, además, realmente vivió el truco una vez que salió de la cortina, por lo que Japón siempre fue una de sus giras principales porque la gente se sintió atraída por esto individuo único cada vez que entraba al ring e iba con todo a sus oponentes. En 1979 Bruiser Brody tuvo su primer combate en Japón debutando para AJPW, Inmediatamente se preparó para ser esta figura monstruosa al ganar un combate de desventaja de dos contra uno contra Masao Ito y Motoshi Okuma en solo cinco minutos. Allí mismo, la gente lo tomó en serio.

Procedería a vencer a midcarders más establecidos como Great Kojika y Kim Duk, una de las victorias sorpresa más grandes que tuvo fue el 5 de enero de 1979, que realmente lo puso en la cima de la cadena alimenticia al vencer al súper equipo de Giant Baba y The Destroyer en una lucha por equipos con King Curtis Uakea en menos de 10 minutos. Esto eventualmente llevaría a una rivalidad entre Baba y Brody que era de naturaleza sangrienta y física. Desde entonces, Brody continuó teniendo múltiples giras en AJPW mientras también atraía multitudes en los EE. UU. y Puerto Rico. Tuvo muchos combates en la WCCW de Fritz Von Erich y la WWC de Carlos Colon, algunas de las rivalidades que tuvo allí, como con Abdullah the Butcher, también se llevaron a Japón. El 9 de octubre de 1981, Brody ganó su primer título importante en el país al capturar el Campeonato Internacional Peso Pesado de la NWA de manos de Dory Funk Jr a través de DQ. Fueron solo unas pocas semanas de reinado antes de que lo dejara caer de nuevo. Al año siguiente, tuvo una carrera mucho más larga con el cinturón con 461 días y tuvo numerosos contendientes contra Baba, Jumbo, Tenryu y The Funks. A mediados y finales de los 80, Brody formó su equipo con Stan Hansen. Como individuos, ya eran dos de los luchadores duros más notorios de todo Japón.

El jeque y Abdullah el carnicero

Algunos de los combates finales que tuvo en su carrera antes de su desafortunado asesinato en 1988 fueron con AJPW. Su último combate en la compañía fue el 22 de abril de 1988 cuando la pareja Revolution de Tenryu y Hara lo derrotó a él y a Tommy Rich, defendiendo con éxito los Campeonatos Mundiales en Parejas de la PWF. Tres meses después se produjo el incidente de Puerto Rico. AJPW realizó un evento homenaje a Brody luego de su fallecimiento, aún sigue siendo una de las figuras más icónicas de Puroresu, el legado que dejó en el país nunca será olvidado.

A medida que pasaba el tiempo, los combates en la lucha libre profesional se volvieron más brutales. No solo en el sentido de golpes más duros, sino que los combates más sangrientos comenzaron a prevalecer en la década de 1970. La sangre es un elemento interesante de la lucha libre profesional, agrega una sensación de peligro y otro nivel de situación para un luchador. Décadas antes, Freddie Blassie se jactó de hacer llorar a los fanáticos japoneses y algunos incluso tuvieron ataques al corazón al verlo hacer sangrar a Rikidozan por primera vez. En la década de 1970,

la lucha libre incondicional se convirtió en una parte básica de cualquier promoción, principalmente gracias a dos personas: Abdullah the Butcher y The Original Sheik. "Wild" Bull Curry puede haber sido el que inventó el estilo en su mejor momento en los años 50 y 60, pero fueron Abdullah y Sheik quienes lo innovaron aún más, llevaron el hardcore a otro punto de peligro y drama.

Para bien o para mal, en su apogeo atrajo mucho dinero, por lo que las promociones de lucha libre de todo el mundo contrataron a estas dos personalidades que garantizaron las entradas, especialmente cuando se enfrentaron a sus luchadores principales, la misma situación se puede decir en Japón. En 1949, Ed Farhat hizo su debut en la lucha libre profesional. Se convertiría en el padre fundador del territorio de lucha libre de Detroit durante los años 50 y 60 en gran parte gracias a su promoción: Big Time Wrestling. Aunque legítimamente estadounidense, Farhat desarrolló esta personalidad de "El jeque". Perteneciente a un líder árabe, particularmente al jefe o líder de un grupo. Fue el primer luchador en usar este nombre en la lucha, por lo que a menudo se le llama "El jeque original" a lo largo de los años. Detroit se convirtió en un gran éxito como territorio de la NWA gracias a la histórica rivalidad de The Sheik con Bobo Brasil. Sus combates juntos establecieron el estándar en la escena del evento principal de esa coyuntura particular de la NWA.

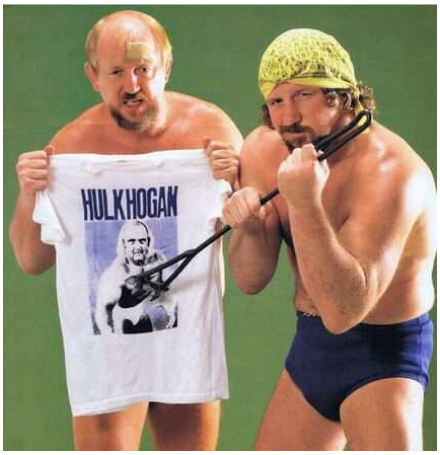
Pasarían décadas antes de que The Sheik pisara por primera vez un ring japonés, ya que durante mucho tiempo solo luchó en América del Norte. En 1972 debutó con la JWA venciendo a Seiji Sakaguchi por el Campeonato Nacional Unido de la NWA, pero lo volvió a perder al día siguiente. Al año siguiente tuvo dos combates en AJPW desafiando el Campeonato de Peso Pesado de la PWF de Giant Baba, pero no tuvo éxito. Luego, en 1984, tuvo una serie de combates con New Japan contra Antonio Inoki y otros luchadores como Sakaguchi y Yamamoto. A finales de los 70, durante el final de su carrera, Sheik luchó principalmente en equipo con Abdullah the Butcher. Su dúo nunca ganó un título por equipos, pero aún eran dos de las parejas más notorias de la historia y los combates que tuvieron durante esos años hasta principios de los 80 fueron emocionantes para los fanáticos debido a su alta intensidad y escenario brutal. Sheik luchó en su último combate en un ring de All Japan el 13 de diciembre de 1981, perdiendo una pelea por equipos con Mark Lewin contra el equipo de Harley Race y Larry "The Axe" Hennig.

Su carrera duró bien hasta mediados de los 90 durante su vejez, en este punto el mentor es su sobrino Sabu, quien siguió sus pasos como una superestrella del hardcore. Sheik luchó para FMW y ECW durante sus últimos años, su último combate fue el 5 de mayo de 1995 con una ceremonia de retiro que tuvo lugar en 1998 por AJPW, donde fue la única vez que rompió el personaje por primera vez en toda su carrera en ese momento. Un hombre de dedicación y trabajo duro que allanó el camino para tantas generaciones por venir.

Puede parecer una exageración ahora, pero Abdullah The Butcher es realmente un ícono de la cultura pop en Japón. En términos de ser un fenómeno nacional, solo unos pocos luchadores gaijin pudieron alcanzar el mismo nivel que Butcher, especialmente en la cima de su carrera en el país. Una carrera que se remonta a 1958, a diferencia de Ed Farhat, quien se puso su personaje como The Sheik, el luchador canadiense Larry Shreeve tomó un camino diferente al ser el llamado "Loco de Sudán" Abdullah The Butcher. Después de trabajar en varios territorios en todo el mundo, Abdullah tuvo su primera gira japonesa con la JWA en 1971. Él y The Destroyer derrotaron al dúo de Antonio Inoki y Kintaro Ohki en su combate inaugural en el país. Durante el resto de su carrera, que abarcó literalmente medio siglo, Abdullah se convertiría en una estancia principal en el mundo de Puroresu. Particularmente para AJPW, donde se convirtió en el rival más notable de Giant Baba además de Stan Hansen. Sus combates juntos fueron materia de leyendas y ayudaron a impulsar las carreras de ambos hombres, ya que Baba era el principal evento legítimo de babyface mientras que Abdullah era la fuerza intimidante como un talón. También tuvo varios combates en NJPW contra Inoki y Hogan. El primer título japonés importante que obtuvo fue el Campeonato Mundial Peso Pesado de la PWF el 18 de octubre de 1975 cuando derrotó a Billy Robinson.

Después de un reinado de 115 días, Baba fue quien lo destronó y comenzó su propio reinado histórico de 1.354 días. Fue el único título de AJPW que Abdullah tuvo, pero su personaje, al igual que The Sheik, nunca necesitaron cinturones de campeonato para empezar. Abdullah solo necesitaba brutalizar a sus oponentes con su tenedor característico, generalmente a los favoritos de los fanáticos como Baba, Jumbo, Tenryu, y luego a la próxima generación, para ganarse la simpatía de la multitud, reunirlos detrás. Sus combates a menudo causaban disturbios, ya que ensangrentaba a estos luchadores, agregando combustible a un combate muy dramático ya anticipado. Es posible que algunos no lo vean con buenos ojos estos años después, ya que en retrospectiva no era una práctica segura en cuanto a la salud, pero para su época, nadie atrajo la cantidad de calor que Abdullah tenía en AJPW.

Su físico, los gestos, su conjunto de movimientos hardcore únicos mezclados con algunos movimientos básicos de artes marciales, todo resultó en que se convirtiera en una superestrella popular en todo el país. Sus combates también serían idolatrados por numerosos luchadores en el futuro, ya que lo observaron cuando eran jóvenes e incluso llegaron a luchar con él debido a la longevidad que pudo tener. En sus últimos años, Abdullah se basó en gran medida en sus trucos incondicionales, ya que perdió por completo su movilidad debido al enorme peso que cargaba. Pero en su mejor momento, era un luchador ágil, bastante atlético para alguien que pesaba más de 300 libras.



Los Funks (Dory Jr. y Terry)

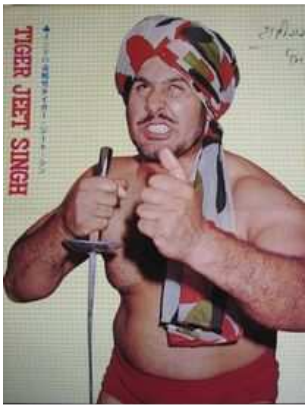
Desde 1971 hasta 2010, Abdullah The Butcher fue contratado constantemente en el país. Una visita obligada garantizada para múltiples generaciones. Ya sea que a los fanáticos les guste o no, eso depende de las preferencias personales y existen argumentos claros sobre por qué algunos lo desaprueban en los últimos años. Pero sus contribuciones a la lucha libre no se pueden negar y la larga carrera que tuvo es una hazaña asombrosa, siendo capaz de mantenerse relevante durante décadas y popularizando un cierto estilo de lucha que todavía se practica ampliamente en promociones grandes o pequeñas.

Pero sus contribuciones a la lucha libre no se pueden negar y la larga carrera que tuvo es una hazaña asombrosa, siendo capaz de mantenerse relevante durante décadas y popularizando un cierto estilo de lucha que todavía se practica ampliamente en promociones grandes o pequeñas. Una visita obligada garantizada para múltiples generaciones. Ya sea que a los fanáticos les guste o no, eso depende de las preferencias personales y existen argumentos claros sobre por qué algunos lo desaprueban en los últimos años.

Los Funks son una de las dinastías de lucha libre más conocidas en la lucha libre profesional. Comenzando con su patriarca Dory Funk Sr., quien fue el padre fundador del territorio de lucha de Amarillo. Debutó en 1943 y tuvo una carrera que duró hasta 1973. Sus dos hijos seguirían sus pasos y se convertirían en luchadores aún más exitosos: Dory Funk Jr. y Terry Funk. Los dos no solo fueron muy aclamados en los EE. UU., sino incluso en Japón. Dory Jr. es considerado uno de los mejores campeones mundiales de peso pesado de la NWA de todos los tiempos. Sucediendo a la era de Lou Thesz y precediendo a Harley Race, Dory fue el rostro de la NWA durante más de cinco años durante su tiempo como campeón que comenzó el 11 de febrero de 1969 cuando derrotó a Gene Kiniski y duró 1.563 días, que todavía es el segundo reinado más largo en la historia del prestigioso cinturón. A partir de 1973, Dory realizó giras frecuentes con AJPW, a menudo luchando contra Giant Baba.

El 30 de abril de 1981, cuando el campeón internacional de peso pesado de la NWA fue dejado vacante por el campeón Kintaro Ohki, Dory se convirtió en el nuevo poseedor al ganar un torneo en Japón. Fue derrotado por Butch Reed, pero obtuvo el título después. Esta parte del reinado no se reconoce en Japón y Dory continuó siendo el Campeón Internacional de Peso Pesado y luego tuvo su rivalidad con Bruiser Brody antes de finalmente pasar a Jumbo Tsuruta el 30 de abril de 1983. Su hermano Terry Funk tuvo muchos combates en Japón durante las primeras etapas de su carrera también y es un ex campeón mundial de la NWA. Terry hizo historia al ser parte del combate inaugural del evento principal en la primera cartelera de AJPW el 22 de octubre. En 1972 cuando él y Bruno Sammartino derrotaron a Giant Baba y Thunder Sugiyama. A través de los años, The Funk Brothers se convirtió en una parte básica de la lista de All Japan. Tuvieron numerosos combates memorables contra algunas de las mejores estrellas de la lista, tanto en individuales como en parejas. Sus peleas sangrientas con Abdullah y The Sheik establecieron el estándar para la lucha libre incondicional no solo como combates brutales por el hecho de tenerlos, sino también insertando la psicología y la historia de lucha adecuadas.

Estos cuatro trabajadores tenían una gran química entre ellos, las rivalidades que habían durado durante décadas, específicamente Terry y Abdullah.



Tigre Jeet Singh

Otros equipos de etiqueta gaijin notables que dejaron un sello en AJPW en estos años fueron The Road Warriors, que fueron un nombre tan grande en el país durante sus años pico. En 1985 debutaron en AJPW derrotando a Animal Hamaguchi y Killer Khan. A lo largo de los años, se enfrentarían a varias parejas nativas, sobre todo a Jumbo y Tenryu, con quienes lucharon por los Campeonatos Internacionales en Parejas de la NWA. Otra dinastía en la lucha libre que fue absolutamente adorada por los fanáticos de la lucha libre en todo el mundo, especialmente en su ciudad natal de Dallas, Texas, fueron los Von Erichs. Como se mencionó anteriormente, Fritz fue uno de los mejores gaijins durante los primeros años de All Japan, siendo el archienemigo de Giant Baba. Todos sus hijos se convertirían en luchadores profesionales, algunos encontraron el éxito en Japón, como su segundo hijo mayor, David, quien fue promocionado como la próxima superestrella principal de la NWA e incluso ganó el Campeonato Nacional Unido de la NWA el 3 de febrero de 1984 contra su rival Michael "PS" Hayes. Aparentemente, las cosas estaban en un futuro brillante para que David se construyera como la estrella en ascenso con sus habilidades que mostró en el ring, pero lamentablemente falleció prematuramente a la edad de 25 años. Sus hermanos Kevin y Kerry Von Erich también tuvieron algunas giras para ambos NJPW y AJPW a mediados y finales de los 80.

Flair (Campeón NWA) & Jumbo (Campeón AWA)

Para los fanáticos más jóvenes, el nombre de Tiger Jeet Singh puede no sonar demasiado, pero al igual que Abdullah y Stan Hansen, en su mejor momento, Tiger también fue uno de los gaijins más populares de todo Japón. El luchador indio-canadiense comenzó su carrera en 1965. Desde el principio, ya era uno de los trabajadores heels más notables en los territorios canadienses y, a medida que su nombre crecía en popularidad, Tiger tuvo muchos combates de alto perfil contra íconos territoriales como André the Giant, Sweet Daddy Siki y Whipper Billy Watson.

En 1967 desafió por el Campeonato Mundial de la NWA contra Gene Kiniski y dos veces por el Campeonato WWWF de Bruno Sammartino. En 1971 también tuvo un combate con entradas agotadas contra The Sheik en Maple Leaf Gardens que fue presenciado por 18.000 fanáticos que asistieron. Hacia principios de los 70 Tiger se convirtió en un heel gaijin de gira frecuente en Japón, debutando para NJPW en 1973 contra Katsuhisa Shibata. En sus primeros años, Tiger tuvo diferentes compañeros de etiqueta, pero más tarde se estableció con el villano nativo Umanosuke Ueda como uno de sus principales dúos de equipo. El 13 de marzo de 1975 derrotó a Antonio Inoki por el

Campeonato Peso Pesado de la NWF y tuvieron una serie de combates juntos durante tres meses antes de devolverle el cinturón a Inoki. Para 1981, Tiger era luchador de tiempo completo para AJPW.

Al igual que en la compañía anterior, también se peleó mucho con la estrella principal Giant Baba y desafió en numerosas ocasiones por el Campeonato de Peso Pesado de la PWF, pero nunca llegó a ganarlo. Tiger y Ueda tuvieron una asociación duradera que duró casi tres décadas. Si bien nunca ganaron los campeonatos de parejas juntos, seguían siendo una de las parejas de heel más notables de Japón, ya que fueron los primeros en tener un equipo sólido entre un nativo y un luchador gaijin. Tiger realizó una gira por Japón durante varios años, con su último combate de tiempo completo en AJPW el 8 de junio de 1990 en un doble final DQ contra Abdullah the Butcher y para NJPW en un combate de regreso en el evento anual del 4 de enero de 1995 donde él y su hijo Tiger Jeet Singh Jr. (también conocido como Tiger Ali Singh) derrotó a Shiro Koshinaka y Michiyoshi Ohara de Heisei Ishingun. En el apogeo de su carrera, Tiger no solo era una superestrella de la lucha libre en el país, sino que su imagen se extendió por toda la cultura pop japonesa durante años. Incluso en algunos programas de televisión y animación, todavía se le menciona, ya sea físicamente o simplemente mencionándolo.

Al igual que Hulk Hogan, Ric Flair es un nombre que siempre estará conectado con la lucha libre profesional. Desde un punto de vista mundial, es una figura reconocible debido a su larga carrera que se extendió por décadas. También es quizás el campeón más sinónimo del título mundial de la NWA. Siendo el campeón, especialmente en los años de Flair, literalmente viajó por todo el mundo en diferentes fronteras defendiendo el campeonato, incluido, por supuesto, Japón. The Nature Boy tuvo su primera gira para AJPW en 1978 cuando él y Kim Duk derrotaron a Baba y Jumbo en una lucha por equipos de dos de tres caídas. Más tarde ese año, perdió ante Jumbo Tsuruta en un combate por el Campeonato de la ONU de la NWA. Durante los siguientes seis años, durante sus mejores años como actual campeón mundial de la NWA, uno de los destinos constantes de Flair fue en un ring de All Japan. En su primera defensa, se enfrentó a la estrella en ascenso Genichiro Tenryu en un clásico de dos de tres caídas. Luego tuvo un empate por límite de tiempo con Terry Funk al día siguiente. Luego, su cuarto día en una gira después de una exhibición con Ashura Hara, derrotó a Jumbo Tsuruta con Lord James Blears como árbitro invitado especial. En 1982, Flair derrotó a su rival más icónico, Ricky "The Dragon" Steamboat, por el título de la NWA en AJPW, luego él y Jumbo se enfrentaron por segunda vez y terminaron en un final de doble pin. En 1983 Ric Flair y Jumbo terminaron teniendo un maratón con límite de tiempo de 60 minutos durante la gira Grand Champion Carnival. Los siguientes tres meses fue derrotado por The Great Kabuki, pero por descalificación, por lo que pudo quedarse con el título. En 1984 Ric Flair derrotó a Kerry Von Erich y Harley Race por dos días consecutivos respectivamente en sus defensas, luego de tener un final DQ similar perdido ante Tenryu cuatro meses después. En 1985 tuvo dos finales de doble conteo contra Jumbo y Choshu, luego unos meses tuvo un final de doble conteo contra Rick Martel para los Campeonatos Mundiales de la NWA y la AWA. Finalmente, en 1987, la carrera final de Flair como Campeón de la NWA mientras estaba de gira por Japón, tuvo tres defensas exitosas al vencer a Yoshiaki Yatsu, Jumbo Tsuruta e Hiroshi Wajima. Incluso tuvo un combate de exhibición con Tiger Mask II, el futuro Mitsuharu Misawa.

- La primera ola “Joshi”

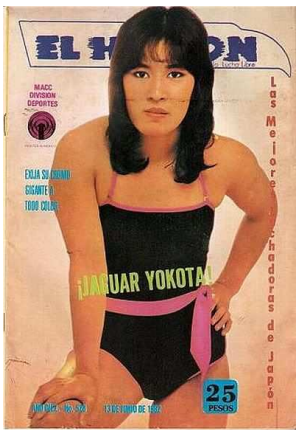
El Joshi pudo haber existido años antes y la fama que recibió The Beauty Pair los puso en las listas de éxitos, pero en términos de la lucha libre en el ring no alcanzaría la cima que tiene años después cuando un joven luchador llamado Rimi Yokota comenzó a mostrar fuera de sus habilidades. Poco sabían todos, lo que estaba por iniciar era toda una revolución no solo para joshi sino para la lucha libre femenil en general. Haciendo su debut en el ring a la edad de 15 años después de haber sido entrenada por el AJW Dojo, Yokota fue vista con mucho potencial desde el comienzo de su carrera. Fue la campeona junior inaugural de AJW el 4 de enero de 1980, que era un cinturón hecho para luchadores jóvenes que vencían a Chino Sato.

Más adelante en el año, también fue la Campeona AJW inaugural, lo que se convertiría en el equivalente a un cinturón en manos de estrellas en ascenso en la compañía. Un año después, Yokota rápidamente comenzó su ascenso a la cima y se convirtió en el as de All Japan Women's Pro-Wrestling al derrotar a su ídolo y la razón por la que aspiraba a convertirse en luchadora en primer lugar, Jackie Sato el 25 de febrero de 1981, quien fue en su tercer y último reinado. Durante 801 días seguidos, Yokota fue la actual Campeona Mundial Individual de la WWWA y ha llevado oficialmente la lucha libre profesional femenina a otro nivel en términos de calidad de lucha que rivaliza incluso con la de las promociones masculinas.

En medio de su carrera, cambiaría su nombre a "Jaguar Yokota", que es mejor conocida por el resto de su carrera. En solo un año desde su debut, Jaguar Yokota ya ha eclipsado las carreras de sus ídolos y predecesores al ser ahora el rostro de joshi puroresu gracias a su carrera dominante en la cima. Sería el reinado del título más largo para el cinturón hasta ese momento desde Mildred Burke en los años 30. Terminó perdiendo ante la luchadora La Galáctica el 7 de mayo de 1983, pero lo recuperó de inmediato apenas un mes después y rompió su propio récord con un reinado que duró aproximadamente entre 914 y 925 días. No había otra mujer en la lucha libre profesional en ese momento que fuera tan dominante e impresionante desde el punto de vista del ring como Jaguar Yokota. En su mejor momento, se la promocionaba como una de las mejores luchadoras de todos los tiempos, independientemente de su género, el cuerpo de trabajo que ha realizado durante su breve tiempo como as de AJW allanó el camino para tantos futuros luchadores y solidificó eso la lucha libre femenina puede ser tan buena como la masculina. Su reinado récord de más de 900 días solo terminó debido a que se vio obligada a retirarse por primera vez en diciembre de 1985. Solo a la edad de 24 años, Jaguar se enfocaría en entrenar a los jóvenes luchadores en el AJW Dojo. Permaneció retirada durante años hasta que regresó oficialmente en 1994.

Diablo Masami

Coincidiendo con la carrera de Jaguar en la cima de AJW estaba uno de sus mejores rivales: Devil Masami. Haciendo su debut el 21 de agosto de 1978, Masami ascendió rápidamente a la cima al ser también una de las mejores trabajadoras de la lista. El 9 de mayo de 1981 se convirtió en la segunda campeona de AJW después de que Yokota la dejara vacante y la mantuvo durante un sólido reinado de 333 días. Al año siguiente, celebró el Campeonato Mundial en Parejas de la WWWA con Tarantula venciendo al equipo de Mimi Hagiwara y Yukari Omori. El 1 de abril de 1984, Devil Masami celebró el Campeonato All Pacific al ganar el cinturón vacante en un combate contra Judy Martin. Esta fue básicamente la versión de la promoción de un título midcard superior que es el equivalente a un Campeonato Intercontinental desde una perspectiva moderna. Su carrera de 620 días es el segundo reinado más largo del Campeonato All Pacific, cuando Jaguar se retiró inicialmente en 1985, Masami finalmente ascendió al trono y se convirtió en campeona mundial individual de la WWWA al ganar el cinturón al derrotar a Dump Matsumoto, convirtiéndola en la primera luchadora en tener los títulos de la WWWA y All Pacific simultáneamente. Durante 254 días, Devil Masami reinó como Campeón de la WWWA hasta que perdió el cinturón ante Yukari Omori. En 1987 también tuvo su primera jubilación.



Revista Lucha ft. Jaguar Yokota

Exactamente en el año 1980 dos mujeres debutaron como graduadas del AJW Dojo con solo tres meses de diferencia. Resulta que se convertirían en el mejor equipo femenino de todos los tiempos. Sin excepción. Chigusa Nagayo y Lioness Asuka se emparejaron por primera vez en 1983.

Obtuvieron el nombre de "Crush Gals" de una revista, término acuñado por Akira Maeda, desde entonces se ha mantenido. La primera vez que formaron equipo juntas condujo a una actuación impresionante, por lo que han sido un dúo permanente desde entonces. Alrededor de mediados de los 80, Nagayo y Asuka comenzaron a ganar impulso. En 1984 tuvieron una pelea por equipos de alto perfil contra las dos principales estrellas de la promoción en ese momento: Jaguar Yokota y Devil Masami. En el mismo año lanzaron su primer sencillo musical, que sería beneficioso en su crecimiento como luchadores. El 25 de agosto del mismo año, las Crush Gals terminaron el reinado de 435 días de las Dynamite Girls (Jumbo Hori y Yukai Omori) como Campeonas Mundiales en Parejas de la WWWA después de haber sido equipos rivales durante todo un año. Posteriormente, The Crush Gals tuvo una rivalidad de larga data con el establo Gokuaku Domei de Dump Matsumoto. En el apogeo de la fama de Crush Gals, AJW recibió cifras astronómicas en sus índices de audiencia televisivos. Muy pronto, Nagayo y Asuka se convirtieron en estrellas conocidas en todo el país. Su química única en el ring, además del hecho de que eran muy talentosas y carismáticas, las hizo populares entre todas las edades, especialmente entre las jóvenes que siempre gritaban fuerte cada vez que hacían su entrada. Es un mito bastante común que las audiencias japonesas son generalmente tranquilas en los espectáculos, mientras que son respetuosas en muchos sentidos. El silencio está lejos de ser el término apropiado ya que las Crush Gals estaban recibiendo reacciones casi en la misma línea que las de The Beatles con gritos de mujeres jóvenes haciendo eco en las arenas.

Las chicas enamoradas (Asuka y Chigusa)

Debido a su gran éxito al aparecer en numerosas revistas, programas de televisión y crear música que encabezó las listas de éxitos, llevaron la cultura de los ídolos a otro nivel y cambiaron todo el panorama de la lucha libre profesional en el país. Fueron tan populares que la prensa occidental incluso los cubrió, por lo que también lograron reservar giras en los EE. UU., Particularmente para WWF. Desde un punto de vista nacional, ningún otro luchador fue más popular que The Crush Gals en esta década. Ni siquiera los ases de NJPW y AJPW estaban recibiendo el nivel de atención que tenían en la cima de sus carreras. Puede que no parezca así para los fanáticos de hoy en día, pero es un hecho que The Crush Gals eran más grandes que la lucha libre en el apogeo de su popularidad a mediados de los 80. En términos de éxito en el ring, fueron condecorados por ser 4 veces campeones mundiales en parejas de la WWWA con un reinado total combinado de 644 días entre mediados y finales de los 80. Cuando Jaguar Yokota renunció a su primer puesto como Campeona del Mundo, en 1989, después de años de formar equipos y saborear la fama juntas, naturalmente como todos los grandes equipos, Nagayo y Asuka se separaron, lo que conduciría a una rivalidad igualmente exitosa entre la ex superestrellas Si bien Jaguar Yokota pudo haber llevado a Joshi a una altura diferente en términos de calidad en el ring, The Crush Gals también lo hizo, pero lo amplió al agregar la gran admiración que recibieron en su tiempo juntos como equipo.

Las Crush Gals pueden haber sido el equipo de etiqueta femenino más popular en ese momento, pero también hubo otro dúo que se hizo un nombre en estos años, aunque en una escala más pequeña pero aún a la par con las Gals en términos de alta calidad. Estos dos eran Noriyo Tateno e Itsuki Yamazaki, también conocidos como The Jumping Bomb Angels. Se formaron en 1981, en medio de su carrera como equipo en 1984, Yamazaki ganó el Campeonato AJW vacante el 28 de febrero al vencer a su compañero Tateno. Dos años más tarde, se unieron activamente nuevamente, esta vez y encontraron el éxito en una pelea con Crush Gals.

Además de Gokuaku Domei, los Ángeles también fueron los rivales más candentes de las Chicas, pero en cambio, fue una dinámica interesante ya que ambos equipos eran babyfaces. El 5 de enero de 1986, las Jumping Bomb Angels derrotaron a Bull Nakano y Condor Saito por los Campeonatos Mundiales en Parejas de la WWWA vacantes cuando las Crush Gals se vieron obligadas a renunciar a los cinturones debido a la lesión de Nagayo. Sin embargo, dos meses después de su reinado, las Crush Gals recuperaron sus títulos en un clásico contra los Ángeles el 20 de marzo. Al año siguiente, en 1987, las Jumping Bomb Angels hicieron varias giras para la WWF en su división de parejas femeninas de corta duración. Ganaron los Campeonatos Mundiales de Parejas Femeninas de la WWF el año siguiente y se pelearon principalmente con The Glamour Girls (Judy Martin y Leilani Kai). Títulos de Glamour Girls en un programa de televisión de AJW en Saitama, Japón. Al año siguiente, tanto Tateno como Yamazaki formaron parte del combate de la serie de retiro de su antiguo rival Chigusa Nagayo. En 2008, los Angels se reunieron brevemente en la escena independiente japonesa, y tuvieron una última carrera. Aunque no alcanzaron los niveles de éxito que habían alcanzado las Crush Gals, las Angels siguieron siendo cruciales en el desarrollo y la promoción de la lucha libre femenina por equipos, no solo en Japón sino también en los EE. UU.

Las Jump Bomb Angels

Al hablar de pioneras de la lucha libre femenil, su nombre ya ha sido mencionado antes, pero merecedora de un reconocimiento propio es Dump Matsumoto. Kaoru Matsumoto es otro producto del AJW Dojo que debutó en 1980. Tres años después de su debut en el ring, derrotó a Lioness Asuka por el Campeonato AJW, plantando semillas para su eventual rivalidad en el futuro. A mediados de los 80, cambió por completo su apariencia, ahora con el nombre de ring Dump Matsumoto, creó el establo de heels "Gokuaku Domei", que se traduce como Villainous Alliance.

Dump Matsumoto

Eran el complemento perfecto para The Crush Gals. Mientras que Chigusa y Asuka eran luchadoras típicas del tipo ídolo, chicas de al lado que atraían a la audiencia femenina joven, Matsumoto y sus compañeras estables eran exactamente lo contrario. Estaban lejos del estilo ostentoso y glamoroso de joshi, eran intimidantes, se tiñen el cabello y usaban pintura facial. Fueron la dura competencia que las Crush Gals tuvieron que superar para alcanzar la cima del éxito que tuvieron. Debido a que cada gran héroe tiene un gran villano que vencer, Dump Matsumoto actuó como ese obstáculo para las chicas. La fisicalidad que aportó al ring fue casi nula, brutalizando a sus oponentes más ligeros, obteniendo así un gran calor de la multitud al ver a sus favoritos arrojados alrededor del ring por este monstruoso oponente. El 25 de febrero de 1985, Matsumoto y uno de sus jóvenes compañeros de establo, Crane Yu,

terminaron el reinado de 434 días de Crush Gals como campeones mundiales en parejas de la WWWA y solo tuvieron que dejar vacantes los cinturones debido al retiro de Crane. Durante ocho años, Dump Matsumoto mantuvo una fuerte presencia en AJW. Si bien es posible que ella nunca haya capturado el Campeonato WWWA, ella sigue siendo uno de los actos más memorables de la década y si no fuera por su convincente papel como la top heel, las Crush Gals no habrían alcanzado la misma cantidad de éxito que tuvieron. Matsumoto también abrió el camino para las luchadoras que tienen un estilo de lucha poco ortodoxo o no tradicional, no solo desde el punto de vista del ring, sino también por la forma en que muestran a sus personajes.

Damas como Bull Nakano, Aja Kong y más tarde Awesome Kong pueden rastrear las raíces de sus características básicas hasta Dump Matsumoto. Después de una larga pausa en la lucha libre desde 1989, en 2003 regresó al ring, compitiendo para numerosas promociones independientes en todo el país las Crush Gals no habrían alcanzado la misma cantidad de éxito que tuvieron.

- Shooter y entertainers

Desde 1968, All Japan Women's Pro-Wrestling ha tenido un estatus de monopolio en joshi puroresu en todo el país. Se han ganado la reputación de ser la única y principal promoción de lucha libre femenina en Japón, razón por la cual, desde su establecimiento y éxito, ningún otro promotor o luchador se atrevió a intentar abrir sus propias empresas, ya que ni siquiera alcanzaría una pequeña cantidad de atención que AJW tuvo debido a su fuerte control dentro de la industria. Sin embargo, la propia empresa tiene una buena cantidad de reglas controvertidas, como la de los infames "tres no" que AJW siguió estrictamente para sus luchadores, que eran: no beber, no fumar y no niños. Si bien eso puede parecer ideal en el papel, lo que significaba es que estos luchadores eran básicamente tratados como figuras de ídolos de forma similar a la forma en que se maneja a los artistas de la música pop. También tenían esta regla en la que, si un luchador alcanza la edad de 25 años, se ve obligado a retirarse de inmediato, incluso si todavía estaba en la cima de sus carreras. Esto es para mantener una nueva rotación de talentos y ningún luchador se quedaría más tiempo del esperado, incluso si fueran las mejores estrellas. Es bueno desde una perspectiva comercial, ya que pueden moldear nuevos luchadores de su sistema de dojo que se convertirían en los próximos luchadores principales sin tener las mismas caras durante mucho tiempo, lo que disminuye la atención de su audiencia, que en esencia era básicamente joven. Pero no todos los luchadores obligados con esta regla.

Shinobu Kandori

Uno de esos luchadores fue anteriormente la mitad de Beauty Pair, Jackie Sato. Ella fue el as anterior de AJW, pero debido a la regla de jubilación por edad, tuvo que salir del negocio bastante temprano. Pero Sato todavía sentía que tenía mucho que ofrecer y no quería colgar las botas para siempre. Así que tomó una decisión bastante audaz en el momento de establecer su propia promoción joshi. La primera compañía de lucha libre que se enfrentó a AJW fue la Japan Women's Pro-Wrestling original en 1986 fundada por Jackie Sato. Con gente como Gran Hamada y Atsushi Onita uniéndose como entrenadores en el dojo, reclutando a varios atletas jóvenes, Sato tuvo un comienzo prometedor para su promoción. Pero seguir enfrentándose a AJW sería un desafío, ya que seguían siendo la compañía de lucha libre femenina número uno en Japón y nadie más ostentaba ese título desde su creación. El 17 de agosto de 1986 JWP celebró su primer evento con rookies notables como Mayumi Ozaki, Dynamite Kansai, Cutie Suzuki y Plum Mariko comienzan sus carreras en JWP. Sato seguía siendo el evento principal y el principal atractivo de la compañía, pero también estaban construyendo a Shinobu Kandori como uno de sus mejores prospectos jóvenes.

La lista de JWP se dividió en dos conjuntos, los "Tiradores" y los "Animadores". Como sugieren los nombres, los tiradores se centraron en el aspecto realista de la lucha libre profesional. Inclinándose más hacia el golpe de combate, similar al de la UWF y el estilo fuerte de New Japan. Esto fue encabezado principalmente por Shinobu Kandori. Debutando para JWP, Kandori fue un ex judoka que consiguió una medalla de bronce en el Campeonato Mundial de Judo de 1984. Usó esta fama para hacer la transición a la lucha libre profesional al adaptar una personalidad arrogante de artista marcial. Kandori en realidad fue entrenada en el dojo New Japan donde fue asesorada por Yoshiaki Fujiwara y Kotetsu Yamamoto, pero terminó debutando y reclutada en JWP contra su futuro rival Jackie Sato. Por otro lado, los animadores tenían la misma filosofía con la que The Beauty Pair (Sato y Ueda) básicamente fueron pioneros, que ponía menos énfasis en la lucha en sí y más en las personalidades y el atractivo estético de las mujeres. Si bien aparentemente era bueno en teoría tener estas dos divisiones en una sola empresa, en última instancia conduciría a la propia desaparición de JWP. Para 1987 la relación entre sus dos máximas estrellas Sato y Kandori tenía sus diferencias. Todo se reduciría a su infame combate del 18 de julio de 1987, donde Kandori lo convirtió en una pelea de disparos al atacar físicamente a Sato hasta el punto de herirla, lo que la llevó a retirarse.

Jackie Sato

Debido a este incidente, unos meses después, Kandori fue despedido de JWP y comenzó a aparecer para AJW. Con la falta de estrellas para competir contra la promoción mucho más grande, el JWP original finalmente se retiró en 1992. El resto de la lista se dividiría en dos, JWP Joshi Puroresu, el predecesor directo de la compañía con Ozaki, Kansai y Cutie y Ladies Legend Pro-Wrestling (LLPW) dirigido por Kandori con Rumi Kazama y Harley Saito.

- La rebelión fallida

Genichiro Tenryu y Ashura Hara

Una decisión que dejó a muchos sorprendidos en su momento se produjo en abril de 1990. Genichiro Tenryu quien fuera una de las más grandes estrellas de AJPW y prácticamente una superestrella nacional en el país, dejó la promoción de su casa para crear su propia empresa de lucha libre. En esa misma fecha se fundó Super World of Sports (SWS) con su lema "Straight and Strong". Tenryu fue el primero en liderar un éxodo en la lista en la historia de All Japan que dejó un sabor amargo en la boca de Giant Baba. Su antiguo mentor y jefe dijo que mientras estuviera vivo, a Tenryu nunca más se le permitiría pisar un ring de All Japan, lo que resultó ser cierto. Baba fue traicionado por una de sus principales estrellas, Tenryu quería luchar por su cuenta y no estaba solo en este esfuerzo, trayendo a otros miembros de la lista de AJPW junto con él megane super, una empresa de anteojos fue el patrocinador principal de SWS. La compañía quería sumergirse en el creciente mercado de la lucha libre, Tenryu parecía tener un

buen impulso para comenzar, ya que él mismo ya es uno de los luchadores profesionales más establecidos en Japón, con suficiente valor de nombre para atraer eventos.

Koji Kitao

La lista de SWS no solo se componía de ex talentos de AJPW, sino que también pudieron reclutar ex luchadores de NJPW. Los luchadores de la promoción se dividieron principalmente en tres facciones. Revolution continuó desde AJPW trayendo el establo de Tenryu a su propia compañía. Todavía estaba acompañado por su compañero de mucho tiempo Ashura Hara junto con The Great Kabuki, Takashi Ishikawa y Samson Fuyuki como algunos de los ex luchadores de All Japan. Revolution también tendría a Koji Kitao, un ex luchador de sumo convertido en luchador profesional entre sus filas esta vez, así como a Tatsumi Kitahara y Masao Orihara. Palaestra es otro grupo compuesto principalmente por ex luchadores de NJPW liderados por George Takano (también conocido como The Cobra), a quien se unieron las jóvenes estrellas Naoki Sano, Shunji Takano y Kenichi Oya. También tenían con ellos al veterano y original alumno del dojo de New Japan, Don Arakawa. Luego está el establo de Geki Dojo dirigido por el gerente y luchador de medio tiempo KY Wakamatsu, mejor conocido por administrar el establo de The Machines en NJPW. A diferencia de los dos establos anteriores, Geki Dojo eran heels neutrales que no se alinearon con los antiguos talentos de AJPW o NJPW. Kendo Nagasaki, Yoshiaki Yatsu, Goro Tsurumi e Isao Takagi (también conocido como Arashi) fueron algunos de los miembros notables de este grupo. La SWS era mejor conocida por su relación con la World Wrestling Federation (WWF). Esto permitió a los luchadores de ambas promociones colaborar en sus respectivos eventos. Esto resultó en espectáculos masivos consecutivos en los primeros años del Tokyo Dome en 1991, donde SWS y WWF organizaron WrestleFest y SuperWrestle respectivamente. Espectáculos copromocionales que presentaban tarjetas en las que los luchadores de las dos compañías luchaban. Los gaijins independientes que fueron reservados con frecuencia para SWS a lo largo de los años fueron personas como Killer Tim Brooks, Jeff Jarrett, Cowboy Bob Orton y Chavo Guerrero Sr., solo por nombrar algunos. Luchadores como El Dandy, Atlantis, Blue Panther y El Satanico también compitieron por el SWS.

Tenryu contra Hogan

A pesar de lo ambicioso y grandioso que parecía todo, el SWS solo duró dos años y medio antes de que desapareciera. Hay una multitud de razones para el fracaso inevitable de la empresa. Primero, nunca fue tomado en serio como competidor de NJPW y AJPW. El SWS solo se vio como una promoción de "marca de dinero", cuyos patrocinadores solo lo apoyaron debido al período de auge de la lucha libre en ese momento, que terminó atrayendo bien para dos eventos del Tokyo Dome, pero todo su modelo comercial no fue bueno para el largo Como los problemas económicos de Japón pronto aumentarían, finalmente Megane Super rompió su asociación con SWS, lo

que llevó a su desaparición. No solo eso, sino que además de Tenryu, no hay suficiente poder de estrella para sostener sorteos frecuentes para sus espectáculos.

Tenían veteranos como Yatsu, Hara, y Kabuki, pero ninguno de ellos tenía el mismo nivel de poder estelar que Tenryu. Algunas de sus jóvenes estrellas proyectadas, como Koji Kitao, por ejemplo, no estuvieron a la altura de las expectativas debido a los problemas de actitud del propio Kitao dentro y fuera del ring. Es mejor conocido por su infame combate que se convirtió en una pelea de disparos contra su excompañero de sumo "Earthquake" John Tenta. La relación con la WWF, si bien se veía bien en el papel, tener a estas personalidades luchando en las cartas no atrajo suficiente entusiasmo o interés de la audiencia japonesa. Tener a Tenryu luchando contra otras superestrellas de la WWF solo te llevará hasta cierto punto sin tener historias o rivalidades reales que obliguen a los fanáticos a seguir mirando.

El evento final de SWS tuvo lugar el 19 de junio de 1992 con el evento principal de seis hombres encabezando el espectáculo: Tenryu, Hara y Ultimo Dragon vencieron al equipo de Kabuki, Haku y Jerry Estrada. Cuando la compañía cerró, la lista se dividió en dos cuando Yoshiaki Yatsu fundó Social Pro Wrestling Federation (SPWF) y Tenryu creó Wrestle Association R (WAR). Es posible que SWS haya tratado de establecerse como la "tercera marca" de lucha libre profesional en el país contra NJPW y AJPW al igual que la UWF de Akira Maeda antes, pero no tenían los elementos adecuados para conectarse y lograr el éxito a largo plazo. Tuvieron sus máximos en algún momento, pero los mínimos eran demasiado pronunciados para volver a subir. Eventualmente conduciría a un intento mucho más exitoso para Tenryu con su promoción de WAR en el futuro.

- Los pilares del camino al reinado

Kobashi, Misawa y Kawada

Es posible que Tenryu se haya ido de All Japan a principios de la década, pero el poder estelar de Jumbo Tsuruta aún es lo suficientemente fuerte como para mantener a flote a la compañía, además de que no estaba solo, ya que un nuevo grupo de talentos estaba a punto de ponerse a la altura de las circunstancias y definir el resto de los 90 para la compañía, juntos ese grupo fue llamado los "Cuatro Pilares Celestiales". Alrededor de julio de 1990, Jumbo formó su propio establo llamado "Tsuruta-Gun", inicialmente formando equipo con su compañero de etiqueta Yoshiaki Yatsu y el as de peso pesado junior Masanobu Fuchi. Más tarde, Akira Taue, Mighty Inoue, Yoshinari Ogawa y Jun Akiyama también se unirían. Tsuruta-Gun básicamente representó a los veteranos de la lista de AJPW, principalmente a Jumbo, que aún defendía a la generación de la última década y seguía siendo el as de la compañía en una nueva era. Sin embargo, pronto encontraría el próximo grupo de talentos como sus adversarios por su trono con Mitsuharu Misawa formando el "Ejército de Super Generación" el mismo año con sus compañeros estrellas en ascenso Toshiaki Kawada y Kenta Kobashi. Para rastrear la historia de la rivalidad entre el as reinante Jumbo y el retador por su trono Misawa, tenemos que remontarnos a principios de los años 80 al comienzo de la carrera de Misawa.

Misawa fue un fanático de la lucha libre profesional desde su juventud. Apropiadamente, mencionó antes que vio AJPW a una edad temprana y cita al luchador alemán Horst Hoffman como su favorito. Hoffman era conocido por usar calzoncillos verdes esmeralda en su equipo, que fue emulado por Misawa y se convirtió en un color característico relacionado con su carrera y legado. Misawa siempre quiso dedicarse a la lucha libre profesional como profesión, por lo que se sometió a un entrenamiento de lucha libre amateur en la escuela secundaria. Más tarde tendría un encuentro con un compañero de escuela menor llamado Toshiaki Kawada.

No sería la última vez que esos dos se cruzaran de nuevo. En sus años de aficionado, Misawa también pudo conocer a Jumbo Tsuruta, quien en ese momento ya era un nombre bien establecido dentro de las filas de AJPW y aconsejó al

joven aprendiz que terminara sus estudios secundarios antes de ingresar al negocio, un consejo que siguió Misawa. En 1980, Misawa ganó el campeonato nacional de escuelas secundarias y quedó quinto en el Campeonato Mundial de estilo libre en su grupo de edad juvenil. Tenía un buen historial como aficionado, pero Misawa solo lo vio como un margen de maniobra hacia su verdadero objetivo, que es convertirse en luchador profesional. Finalmente, en marzo de 1981 inició su formación en el AJPW Dojo.

Tiger Mask II

Debutó oficialmente el 21 de agosto de 1981 contra el advenedizo novato Shiro Koshinaka. En 1984, Giant Baba y AJPW pudieron comprar los derechos del personaje de Tiger Mask, en el mismo año, un joven Misawa se convertiría en el sucesor del original Tiger Mask Satoru Sayama al convertirse en el segundo luchador en ponerse el personaje icónico. Estos eran Misawa's años como peso pesado junior y tuvo rivalidades con Dynamite Kid y Kuniaki Kobayashi, quienes también eran rivales del Tiger Mask original en NJPW. El 3 de julio de 1987, Tiger Mask II ganó el Campeonato Mundial en Parejas de la PWF con Jumbo Tsuruta venciendo al equipo de Stan Hansen y Ted DiBiase, pero los dejó caer solo 8 días después. Al año siguiente, Tiger Mask II luchó contra Curt Hennig por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la AWA, pero no logró ganar el título a pesar de ganar por cuenta fuera.

El 2 de enero de 1990, NJPW y AJPW tuvieron un raro evento de colaboración en el Tokyo Dome. Tiger Mask II se asoció con Genichiro Tenryu para enfrentarse al equipo de George Takano y Riki Choshu. Fue el primer combate de Misawa en el Dome frente a 53.000 fanáticos con entradas agotadas. Unos meses más tarde, Tiger Mask II se asoció con Kenta Kobashi y ganaron los Campeonatos de Parejas de Asia y cuatro días después regresaron al Domo esta vez no solo con NJPW sino también con WWF participando en este evento SuperCard. Misawa tuvo su infame combate con Bret Hart. Fue el único combate que estos dos grandes se enfrentaron en el ring.

Tsuruta contra Misawa

El truco de Tiger Mask II en retrospectiva siempre tuvo la intención de ser temporal para Misawa. Sus talentos eran demasiado buenos para quedarse atrapado en un personaje de dibujos animados por el resto de su carrera. Con la partida de Tenryu en AJPW, Baba se vio obligado a impulsar a los jóvenes talentos en ascenso que tenía en la lista en la imagen del evento principal, ya que solo Jumbo Tsuruta quedó como la estrella principal, necesitaba algo de contención para ser un as efectivo después de todo. El 14 de mayo de 1990 fue una fecha que cambió el rumbo de todo Japón para siempre.

Durante una lucha por equipos, Tiger Mask II se asoció con Toshiaki Kawada para enfrentarse al veterano equipo de Yoshiaki Yatsu y Samson Fuyuki. En medio del combate, Misawa le ordenó a su compañero Kawada que lo

desenmascarara, dando así un renacimiento a lo que se convertiría en una futura leyenda y quitándose oficialmente lo que se convertiría en un símbolo de su pasado que era la Máscara de Tigre. Ahora Misawa era un hombre por sí mismo, ya no necesitaba ser un personaje llamativo o colorido. Solo se necesita a sí mismo y a su talento en su eventual búsqueda del lugar del evento principal de la Triple Corona. Unos días después de su desenmascaramiento, se plantaron las semillas para la eventual rivalidad que definió la escena del evento principal de AJPW a principios de la década, cuando Misawa y Jumbo tuvieron numerosos altercados que fueron más rígidos de lo habitual en su lucha de seis hombres el 26 de mayo de 1990.

En el mismo año, Misawa fundó el establo Super Generation Army. Inicialmente, los Cuatro Pilares eran miembros de dicha facción, pero Akira Taue terminó yéndose para unirse al equipo enemigo de Tsuruta-Gun liderado por su líder homónimo Jumbo Tsuruta, quien estaba alineado con numerosos veteranos.

Más tarde, Jun Akiyama, Tsuyoshi Kikuchi y Satoru Asako se unirían al Super Generation Army, pero fue definido principalmente por el trío de Misawa, Kawada y Kobashi, quienes están demostrando su valía para estar en la parte superior de la cadena alimenticia. En este punto, los fans estaban empezando a inclinarse del lado de Misawa. Jumbo, que todavía era el as de facto, era visto como la "vieja guardia" y es hora de que brillen los jóvenes talentos en ascenso.

El combate que realmente catapultó a Misawa de ser un potencial evento principal a un verdadero adversario al trono de Jumbo fue el 8 de junio de 1990 en Budokan Hall, el evento principal fue un combate de individuales entre los dos. La historia cuenta que Jumbo estaba reservado originalmente para ganar el combate, pero Giant Baba vio que el dinero ahora estaba en el tren verde esmeralda. Los fanáticos coreaban el nombre de Misawa más fuerte que nunca y sus ventas de mercancías estaban en la cima más que nadie en la lista en ese momento. Entonces, después de un agotador combate de 24 minutos, Misawa cubrió con éxito a Jumbo por primera vez en un combate individual. Los años siguientes, Misawa continuó con sus búsquedas de oro tanto en individuales como en parejas. En este punto, principalmente formando equipo con Kawada, ganando los Campeonatos Mundiales en Parejas de AJPW en dos ocasiones. Finalmente, después de numerosos intentos fallidos antes, finalmente ganó el Campeonato de la Triple Corona por primera vez el 22 de agosto de 1992 al derrotar a otro de sus archienemigos Stan Hansen. También fue algo así como un verdadero momento de pasar la antorcha. Durante mucho tiempo, el papel de Hansen ha sido el principal gaijin a superar por los talentos nativos y Misawa ha hecho precisamente eso. Pasaría a hacer historia y se convertiría en el Campeón de la Triple Corona reinante más antiguo de la historia, que aún se mantiene hasta el día de hoy con 705 días impresionantes. Dentro de ese impresionante marco de tiempo, Misawa defendió con éxito el cinturón siete veces. Triplicó el récord de Jumbo en ese momento, que era de 374 días. Sin embargo, la salud de Jumbo comenzó a decaer en la época del estrellato de Misawa. En el futuro, Jumbo luchó principalmente en la cartelera, principalmente en la apertura de etiquetas de varios hombres con otros veteranos como Baba, Eigen, Rusher y Momota. Fue un final bastante decepcionante.

Toshiaki Kawada y Akira Taue

Sería un error mencionar a Misawa sin mencionar también al que posiblemente sea su mayor rival de todos los tiempos, Toshiaki Kawada. Ya se mencionó anteriormente, pero para comenzar formalmente, Kawada, al igual que su futuro compañero de equipo y adversario, comenzó como un luchador aficionado en la escuela secundaria. De hecho, fue compañero de clase de Keiichi Yamada, también conocido como el futuro Jushin "Thunder" Liger. Kawada ya se cruzó con Misawa en ese momento, quien era su compañero de escuela superior. Los dos volverían a encontrarse cuando Kawada decidió convertirse en profesional y continuar su entrenamiento con All Japan. Debutó oficialmente el 4 de octubre de 1982 contra Hiromichi Fuyuki. Kawada fue asesorado por Genichiro Tenryu durante los primeros años de su carrera.

Aprendió bajo su protección al ser parte de Revolution. Kawada y el mencionado Fuyuki tendrían una breve carrera en equipo en esta época, apodada como "Footloose", el dúo ganó el Campeonato de Parejas de Asia tres veces. Tenían una rivalidad contra Can-Am Express (Dan Krofatt y Doug Furnas). Cuando Ashura Hara fue despedido de AJPW debido a problemas con el juego, Kawada tomó su lugar como compañero habitual del equipo de etiqueta de Tenryu y los dos incluso participaron en el World's Strongest. Cuando Tenryu dejó AJPW en 1990, Kawada se unió a Misawa en su establo Super Generation Army. Cuando Akira Taue dejó sus filas, él y Kawada encendieron una feroz rivalidad entre ellos. Antes de convertirse en el conocido equipo de etiqueta años más tarde, Kawada y Taue tuvieron encuentros de sangre literales entre sí.

Su rivalidad es lo que los ayudó a pasar de ser un segundo violín a sus líderes estables, a luchadores notables de la lista y alguien a quien vigilar como posibles campeones mundiales algún día. Alrededor de principios de los 90, mientras aún acompañaba con frecuencia a Misawa, Kawada tuvo sus posibilidades en la Triple Corona, particularmente en 1991 cuando fue derrotado por Jumbo Tsuruta, luego al año siguiente perdió dos veces ante Hansen y el líder estable Misawa respectivamente.

Un escenario similar cuando Tenryu dejó AJPW, esta vez la carrera de Jumbo estaba a la baja debido a problemas de salud, a Kawada se le dio una vez más la oportunidad de impulsar su propia carrera. Dejaría a Misawa y al Super Generation Army y se uniría al ex enemigo Akira Taue formando lo que se convertiría en el equipo de etiqueta más dominante y más grande en la historia de AJPW: "The Holy Demon Army". Después de su combate Champion Carnival de 1993, Kawada y Taue se dieron la mano, poniendo fin oficialmente a su enemistad y señalando una nueva página en los libros de sus respectivas carreras hasta el momento. Hablando de Taue, su camino hacia All Japan fue un poco diferente al de Misawa y Kawada. Antes de su carrera en la lucha libre profesional, ya estaba algo bien establecido en los rangos inferiores del sumo antes de ingresar al cuadrilátero. Taue tuvo una buena racha en el sumo durante seis años. Su pico fue alcanzar el rango de juryo y luchó en siete torneos antes de retirarse en julio de 1987. Meses después ingresaría al dojo AJPW bajo la tutela de su mentor Giant Baba a quien emularía mucho de su conjunto de habilidades y adaptó muchas de las maniobras de la leyenda.

La influencia fue fuerte ya que a lo largo de la carrera de Taue fue muy similar e incluso acuñó como la versión más pequeña de Baba más los calzoncillos rojos que ayudaron a promover las similitudes. Pero Taue estaba lejos de ser pequeño, medía 6'4'' y pesaba 265 libras. él era el más grande entre los Cuatro Pilares. Hizo su debut oficial el 2 de enero de 1988 en una batalla real de 16 hombres. El mismo día hizo tag con Giant Baba para vencer al equipo de Buddy Landel y Paul Harris. Durante las primeras etapas de Taue. En su carrera, a menudo se asoció con veteranos como el mencionado Baba y The Great Kabuki.

Cuando Mitsuharu Misawa comenzaba a ganar popularidad, Taue se unió a él en el Super Generation Army, pero eso duró poco, ya que pronto desertaría a Jumbo Tsuruta y Tsuruta-Gun, convirtiéndose en compañeros de equipo con el as, ganando el AJPW World. Tag-Team Championships por primera vez con Jumbo el 4 de marzo de 1992. Alrededor de este tiempo, como se mencionó anteriormente, Taue se desarrolló aún más como personaje durante su rivalidad con Toshiaki Kawada, donde los dos solían tener combates llenos de acción que conducían a peleas brutales y encuentros sangrientos. No fue hasta que se formó el Holy Demon Army cuando los dos encontraron puntos en común y se convirtieron en un equipo formidable que dominó la escena dentro de la promoción.

El Holy Demon Army fue 6x campeones mundiales en parejas de AJPW y aún tiene el récord de días combinados totales como campeones en 912.

A lo largo de toda la década, Kawada y Taue tuvieron una fuerte presencia en la escena de la división de parejas de la promoción. Se enfrentaron a varios equipos a lo largo de los años, como diferentes parejas de gaijins que incluían a gente como Johnny Ace, Dr. Death y Gary Albright, solo por nombrar algunos. Pero el único par que realmente puso a AJPW en el mapa para que todo el mundo lo viera fue su conjunto de luchas contra el dúo de Mitsuharu Misawa y Kenta Kobashi.

Entre los Cuatro Pilares, Kobashi fue el último en debutar. Lo hizo el 26 de febrero de 1988. Sin embargo, su historia de origen fue muy diferente a la de sus compañeros. Misawa y Kawada tenían antecedentes en la lucha libre amateur, siendo Taue un ex sumo, Kobashi no tenía nada de eso. Debido a su mala educación, no tuvo el privilegio de experimentar atletismo de ninguna forma en su juventud. Si bien practicó judo y rugby, solo los hizo con moderación. Después de graduarse para mantener a su familia, trabajó en varios trabajos regulares. Nunca tuvo la

oportunidad de competir en torneos de lucha o alcanzar posiciones en el sumo. Pero lo que tenía, posiblemente incluso más grande que sus compañeros, era determinación.

Kobashi siempre fue un fanático de la lucha libre profesional en lo más profundo de su corazón, es lo que siempre aspiró a ser. Después de varias pruebas, finalmente fue aceptado para entrenar en el dojo All Japan en 1987. Debido a su falta de experiencia en el ring, tuvo un camino diferente para comenzar su carrera. No era un luchador sólido de cinco estrellas desde el principio, pero Giant Baba lo veía como un "trabajo en progreso". Ciertamente, el potencial estaba ahí y la ardiente pasión que tenía por mejorar era palpable, pero estaba lejos de alcanzar las mismas alturas que los que lo precedieron, particularmente los otros miembros de los Pilares. Kobashi estaba reservado para perder sus primeros 63 combates individuales.

Kenta Kobashi

Esto se hizo deliberadamente, ya que pasaría a tener una historia desvalida al comienzo de su carrera. A pesar de perder todos sus combates, aún saldría fuerte al final, pero nunca lo suficiente como para llevarse la victoria. Los fanáticos se involucrarían lentamente en el viaje de Kobashi. De todos los pilares, resultaría ser el más identificable debido a su experiencia como obrero, al mismo tiempo que retrata al luchador ardiente, valiente y carismático que nunca se rinde y que mostró en el ring. Más adelante en su carrera, Kobashi se uniría a Mitsuharu Misawa en el Ejército de la Super Generación. En las primeras partes de su carrera, aprendió mucho bajo el ala de Misawa y fue el perdedor entre su trío con Kawada contra los rivales de Tsuruta-Gun.

A mediados de los 90, Kobashi comenzaba a crecer por su cuenta. Si bien todavía era el más bajo en el tótem entre sus compañeros dentro de los Pillars, el apoyo de los fanáticos comenzaba a crecer aún más debido a su talento en constante mejora en el ring. Todos los Cuatro Pilares tenían algo especial que ofrecer en el ring. Misawa con su exhibición fluida de sus habilidades en el ring, Kawada. La intensidad contra cualquier oponente y la ejecución de movimientos, la agilidad subestimada de Taue como un gran hombre, luego tienes el poder absoluto de Kobashi para invocar emoción con cada paso que dio en el ring. Es lo que lo hizo conectarse instantáneamente con la audiencia y ellos correspondieron con su apoyo eterno que continuó por el resto de su carrera.

Misawa contra Kawada

Alrededor de este tiempo, la imagen del título del evento principal para AJPW estaba en su apogeo en términos de luchadores que competían por la Triple Corona. Trabajadores gaijin probados como Stan Hansen y "Dr. Death" Steve Williams fueron dos obstáculos que los Pillars tuvieron que superar para poder llevarse el oro. Anteriormente se mencionó que el histórico reinado de 705 días de Misawa comenzó al vencer a Hansen en 1992. Terminó a manos del Dr. Death el 28 de julio de 1994, quien a su vez fue derrotado por Toshiaki Kawada el 22 de noviembre de 1994. En este punto, Kawada ya era el "número dos" detrás de Misawa en términos de talentos nativos. Su éxito con Taue en la división de parejas lo catapultó aún más como solista.

Sin embargo, no tendría una carrera tan larga con el cinturón que se convertiría en un tema recurrente para él a lo largo de la década debido a circunstancias desafortunadas, principalmente debido a las lesiones que lo dejaron siendo el "as no probado" y no pudo superar totalmente la sombra de Misawa a pesar de sus feroces y memorables combates en toda la década de los 90. Kobashi y Taue tendrían su parte de ganar el grande. El 24 de mayo de 1996 Akira Taue logró una sorprendente victoria poniendo fin al segundo reinado de Mitsuharu Misawa con el cinturón que duró todo un año.

En este punto, parecía que Taue estaba tomando el camino de nunca convertirse en un Campeón Mundial debido a que constantemente perdía las oportunidades que tenía en los combates por el título, pero esta vez finalmente lo logró y derrotó al as Misawa al hacerlo, lo cual fue un gran tratar por su cuenta. Sin embargo, a pesar de la ceremoniosa victoria, solo duró 61 días hasta que Kobashi lo derrotó el 24 de julio de 1996. Es la primera y única carrera con el cinturón de la Triple Corona. Kobashi, por otro lado, también estaba en una historia similar, pero la suya era más esperar el momento adecuado para finalmente sostenerla. Su primera victoria en el título con la Triple Corona fue igual de emotiva y, en este punto, ya había desertado del grupo de Misawa y comenzó su propio establo de "Burning" llamado así por su icónico movimiento característico, el Burning Hammer. En total desde 1992 hasta 1999, los Cuatro Pilares en conjunto son 11 veces ganadores de la Triple Corona (Misawa - 5, Kawada - 3, Kobashi - 2, Taue - 1). Ellos definieron merecidamente la escena del evento principal de All Japan en toda la década, y continuaron encendiendo la antorcha que dejaron Jumbo y Tenryu.

Jun Akiyama contra El patriota

Los combates de los Pillars también pasaron a la historia como algunos de los más influyentes desde el punto de vista de la lucha libre. El intercambio de cintas entre los fanáticos incondicionales en Occidente se volvió prominente debido a la gran cobertura que tuvieron sus combates en revistas y boletines. En cierto modo, se les lanzó este estado de "mitología" en esta época, ya que la presentación es muy diferente de las telenovelas/espectáculos de lucha libre impulsados por el entretenimiento que ofrecen WWF y WCW.

Ya sea que se trate de sus combates por equipos o combates individuales con cualquier combinación de los cuatro, los Pillars hasta el día de hoy siguen siendo los abanderados de la lucha libre profesional genuinamente grande.

En medio del dominio de lo que se denominó como los "Cuatro pilares celestiales", un cierto individuo a menudo es dejado de lado u olvidado por algunos que también estaban en medio de esta era en AJPW. Un luchador que comenzó su carrera mientras los Pillars estaban en la cima de su juego, por lo que fue eclipsado por sus superiores, sin embargo, seguía siendo tan bueno y, a veces, incluso reverenciado en el mismo pedestal que ellos. Este hombre es Jun Akiyama.

A veces acuñado como el "quinto pilar" honorario, Akiyama debutó con All Japan el 17 de septiembre de 1992 contra Kenta Kobashi. Akiyama inicialmente se unió a las filas de Tsuruta-Gun en la primera parte de su carrera, a menudo formando equipo con Akira Taue. Prácticamente se convertiría en la historia de la primera carrera de Akiyama en All Japan. Tan grande de un talento que era, simplemente no fue suficiente para compartir un centro de atención con los otros cuatro, especialmente Misawa y Kawada, quienes se acercaban a las alturas de su rivalidad a mediados y finales de los 90. Sin embargo, todavía era un miembro consumado de la división de etiqueta. Primero ganando el Campeonato de Parejas de Asia con Takao Omori.

Ese reinado del título duró la asombrosa cantidad de 1.076 días, aunque la mayor parte de la carrera se puede atribuir a la inactividad, ya que más tarde los Campeonatos Mundiales en Parejas de la AJPW ganarían

protagonismo. Más tarde, a medida que avanza su carrera, Akiyama dejó Tsuruta-Gun para convertirse en parte del Ejército de la Super Generación de Misawa. Alrededor de este tiempo, él era un compañero de equipo constante para su líder estable. No fue hasta finales de los 90 cuando comenzó a convertirse en un miembro más destacado de la lista.

En 1997 por primera vez tuvo una oportunidad contra la Triple Corona pero no logró usurpar a Misawa.

Al año siguiente, se convirtió en parte del establo "Burning" liderado por Kobashi. Su dúo continuaría ganando los Campeonatos Mundiales en Parejas de AJPW dos veces al final de la década, que en ese momento fueron los mayores logros de Akiyama hasta el momento, ya que aún no podía convertirse completamente en un evento principal estelar.

Conexión de violencia milagrosa

En los años 80, Giant Baba decidió separarse de la NWA, por lo que no había muchos talentos gaijin que hicieran giras con AJPW en el futuro y también quería enfocar su producto con talentos nativos de cosecha propia, por lo que los Pillars son una gran parte de la principal imagen del evento en este punto. Sin embargo, todavía hubo talentos extranjeros notables que dejaron una huella en All Japan en esta década en particular. Stan Hansen todavía se estaba fortaleciendo hasta principios de los 90, siendo la amenaza constante para el ascenso de los Pillars a la cima. Algunos otros adversarios notables fueron Miracle Violence Connection, uno de los equipos más exitosos en la historia de AJPW formado por el dúo de "Dr. Death" Steve Williams y Terry Gordy.

Dominaron la escena del tag-team a principios de los 90' es ser 5 veces campeones mundiales en parejas de la AJPW y, al mismo tiempo, ganar los campeonatos mundiales unificados en parejas de la NWA/WCW en algún momento. En general, Dr. Death y Gordy tuvieron un reinado total combinado de 484 días. Individualmente eran igual de geniales. Gordy fue el primer gaijin en ganar la Triple Corona al vencer a Jumbo Tsuruta el 5 de junio de 1990. Volvería a ganar el cinturón un mes después, el 17 de julio de 1990. Ambos reinados no fueron realmente nada especial, ya que se combinaron durante 13 días, pero es un testimonio de lo exitosa que fue su carrera en Japón, al poder ganar campeones mundiales y ser colocado en el evento principal contra los mejores talentos, capaz de mostrar más de sus habilidades a diferencia de los EE. UU., donde principalmente era más conocido como miembro de los Fabulosos Freebirds.

El 28 de julio de 1994, Dr. Death puso fin al histórico reinado de 705 días de Misawa con la Triple Corona. Tuvo una carrera sólida de 86 días hasta que fue derrotado por Toshiaki Kawada, quien ganó el cinturón por primera vez en su carrera, una especie de paso de antorcha después de sus batallas con los títulos de parejas el año anterior. Otros gaijins notables de AJPW durante los años 90 que dejaron una impresión en muchos fanáticos fueron personas como Johnny Ace. Aunque nunca fue particularmente un evento principal, Johnny Ace fue un luchador de parejas condecorado en Japón y fue un gran trabajador por derecho propio.

Es 4x Campeón Mundial en Parejas de AJPW y 2x Campeón en Parejas de Asia entre 1990 y 1999, mejor conocido por su pareja con Kobashi. Gary Albright es un nombre que no suele surgir en las conversaciones en estos días, pero también era un talento subestimado a mediados y finales de los 90 en la era de All Japan. Después de pasar gran parte de la primera década en UWFi, Albright también tuvo muchos combates memorables en AJPW, particularmente en la división de parejas, donde se asoció con Stan Hansen y Dr. Death ganando el Campeonato Mundial de Parejas de AJPW en dos ocasiones diferentes.

Debido a su experiencia como aficionado y al entrenamiento que recibió de Stu Hart, Albright no tuvo problemas para adaptarse al estilo Puroresu, aunque es posible que no haya alcanzado los mismos niveles que los gaijins antes

mencionados, aún así dejó un conjunto impresionante de combates durante su tiempo con la empresa. Johnny Smith, Wolf Hawkfield, Giant Kimala II (también conocido como The Botswana Beast) y un Abdullah the Butcher envejecido fueron otros gaijins que lucharon para All Japan en la cartelera.

Yoshinari Ogawa

La escena de los pesos pesados prosperó durante la mayor parte de los años 90 en todo Japón. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de su división de peso pesado junior. Si bien hubo algunas coincidencias de gemas ocultas y momentos aquí y allá, en su mayor parte, la imagen del título fue sombría. Al entrar en la década, el propio "Mr. Junior", Masanobu Fuchi, era el campeón reinante hasta bien entrado su reinado dominante de más de mil días. A principios de los 90, principalmente peleaba e intercambiaba el cinturón con Dan Kroffat. A mediados de la década, una nueva estrella junior comenzaba a emerger y a hacerse un nombre, y lentamente despojó a Fuchi de su trono como el mejor peso pesado junior.

Este hombre era Yoshinari Ogawa. Originalmente discípulo de Genichiro Tenryu, una vez que su sensei dejó la compañía y Revolution se disolvió, Ogawa fue guiado bajo el ala de Mitsuharu Misawa al alinearse con el Ejército de la Super Generación. El 10 de octubre de 1995 consolidó su estatus en la división al derrotar a Kroffat para obtener su primer reinado en el Campeonato Mundial Peso Pesado Junior de la AJPW. Ogawa tuvo una racha sólida que duró 294 días con cuatro defensas exitosas. Primero contra un joven Rob Van Dam, luego, al año siguiente, en 1996, ganó a Rex King, quien también era conocido como Timothy Well en la WWF como la mitad del equipo "Well Dunn". Luego derrotaría a dos estrellas en ascenso de la división en Tsuyoshi Kikuchi y Satoru Asako antes de dejar caer el cinturón a su mayor Fuchi.

El 15 de enero de 1997 Ogawa consiguió su segundo reinado con el cinturón venciendo a Kikuchi esta vez duró 219 días. Solo tuvo una defensa exitosa contra RVD una vez más antes de perder el cinturón ante un nuevo rival en Maunakea Mossman. A fines de los 90, Ogawa estaba comenzando a hacer la transición a los pesos pesados al asociarse más con Misawa, pero aún se lo consideraba un junior en su mayor parte.

En 1998, Mossman dejó vacante el cinturón mundial de peso pesado junior debido a que pasó a los pesos pesados, luego Ogawa ganó un torneo por el título y continuaría teniendo el reinado de título más largo de su carrera durante 698 días a partir del 19 de julio de 1998. Lo siguiente año ganó los títulos mundiales en parejas con Misawa. Ogawa sería el último campeón de peso pesado junior de todo Japón durante la "Era de los pilares", ya que en 2000 saltaría del barco con Misawa a NOAH junto con muchos otros luchadores y, por lo tanto, dejaría vacante el título. Aunque los pesos pesados júnior de los 90' s para AJPW ni siquiera se puede comparar con su división de peso pesado en términos de calidad de combate, todavía hubo algunos nombres notables que pudieron brillar en este momento y hacer algo con su división de peso. Tsuyoshi Kikuchi no es exactamente un nombre que sea sinónimo de esta era de All Japan, pero ciertamente tuvo un impacto a su manera.

Formado en el AJPW Dojo, debutó el 26 de febrero de 1988 ante el veterano Mitsuo Momota. En su mayor parte, al igual que muchos jóvenes aprendices, Kikuchi pasó este tiempo de su carrera en la cartelera, principalmente perdiendo y pagando sus cuotas. No fue hasta principios de los 90 cuando comenzó a ganar algo de fuerza, uniéndose al Ejército de la Súper Generación de Misawa. Desafió por el Campeonato Mundial Peso Pesado Junior de la AJPW por primera vez el 12 de julio de 1990, pero no logró vencer la carrera dominante de Fuchi, uno de sus mentores en el dojo junto con Jumbo. Al año siguiente, comenzó a etiquetar a menudo con su compañero de establo Kenta Kobashi. Este par se volvería popular entre los fanáticos ya que Kikuchi fue tratado como un hermano pequeño para Kobashi, tenían su química instantánea entre ellos como equipo debido a historias de desvalidos algo similares.

El 25 de mayo de 1992, una de las luchas más memorables de la AJPW tuvo lugar cuando Kobashi y Kikuchi se enfrentaron al equipo de Doug Furnas y Dan Kroffat por los Campeonatos de Parejas de Asia. Lo que solo se anunciaba como su combate de equipo ordinario en la tarjeta, sorprendió a todos al ser posiblemente el ladrón del espectáculo por lo bueno que resultó ser un combate. Fue galardonado con 5 estrellas en el Wrestling Observer Newsletter y hasta el día de hoy es el combate comúnmente vinculado a lo largo de la carrera de Kikuchi.

Él y Kobashi terminaron ganando los cinturones. A mediados de los 90, cuando terminó su asociación con Kobashi, Kikuchi se tambaleó principalmente en la mitad de la cartelera. No fue hasta el 24 de julio de 1996 cuando finalmente derrotó a Fuchi por el Campeonato Mundial Peso Pesado Junior de la AJPW, ganando finalmente el cinturón que persiguió durante mucho tiempo. El tiempo de Kikuchi con el cinturón solo duró 175 días con dos defensas exitosas y luego dejó caer el cinturón ante Ogawa el 15 de enero de 1997.

Desafortunadamente, ese fue prácticamente el pico de la carrera de Kikuchi. Posteriormente, fue relegado a los primeros actos de la cartelera con veteranos como Momota, Eigen y Rusher. También sería uno de los muchos en unirse a NOAH en el año 2000.

Maunakea Mossman

Otro ejemplo sería el mencionado Maunakea Mossman. Nacido en Honolulu, Hawái, Mossman fue reclutado personalmente por el propio Giant Baba mientras recorría el país. Tenía experiencia en la lucha libre amateur y el presidente lo veía con potencial. Su tío era King Curtis Iaukea, quien tuvo una buena cantidad de combates en Japón y fue recomendado para unirse al AJPW Dojo, lo cual hizo.

Mossman fue inmediatamente empujado a la cima de los juniors, haciendo su debut el 26 de noviembre de 1994. Solo cuatro años después, derrotaría a Yoshinari Ogawa por el título y los dos tendrían una rivalidad de larga data por el cinturón que prácticamente destacó toda la escena de peso pesado junior a finales de los 90.

Hubo una dinámica interesante entre los dos, Mossman era el protegido de Baba en ciernes mientras que Ogawa era amigo y alumno de Misawa. Un choque de ideologías si se quiere. El tiempo de Mossman en los juveniles no duró mucho después de su reinado de 294 días. Solo tuvo tres defensas exitosas cuando fue ascendido a los pesos pesados y luego tuvo una serie de prueba de siete combates en la que se enfrentó a nombres establecidos. Ganó tres de cuatro al vencer a Johnny Smith, Wolf Hawkfield y Giant Kimala II, pero terminó perdiendo ante todos los Pillars.

Pudo ganarse a los luchadores de la cartelera, pero aún no estaba del todo preparado para el evento principal, pero estaba ganando impulso debido a esta serie de combates.

- La era de los tres mosqueteros

AJPW se consolidó como el principal destino para combates de alta calidad de cualquier promoción de lucha libre en el mundo durante la década de 1990. La compañía rival, New Japan Pro Wrestling, aunque también tuvo muchos grandes combates en su haber, hizo declaraciones a su manera al establecer nuevas superestrellas cuyos nombres se mencionarán para siempre en la historia de la lucha libre, mientras que también innumerables momentos memorables tanto buenos como malo. No hace falta decir que NJPW en los años 90 fue uno de los más divertidos y caóticos que la compañía ha tenido hasta ahora desde su creación en ese momento. Todo comenzó con la aparición de tres individuos particulares que definirían las siguientes dos décadas para la corriente principal de Puroresu, juntos eran conocidos como Toukon Sanjushi, traducido al inglés como The Three Musketeers.

Fujinami y Choshu todavía eran fuertes para NJPW en los años 80. Antonio Inoki tampoco ha perdido popularidad. Pero hubo tres hombres que hicieron su debut en esta época que llegarían a alcanzar los mismos niveles que sus superiores y algunos argumentaron que incluso los superarían.

Shinya Hashimoto

Primero fue Shinya Hashimoto. Con experiencia en judo y kárate durante su juventud, Hashimoto aportó los fundamentos que aprendió de estas formas sagradas de las artes marciales cuando decidió convertirse en luchador profesional a principios de los 80, ingresando al NJPW Dojo en abril de 1984 y unos meses después había su primer combate a la edad de 19 años.

Mutoh, Chono y Hashimoto

Durante los siguientes dos años, Hashimoto viajó por todo el mundo y perfeccionó aún más sus habilidades. Compitiendo por la promoción CWA de Jerry Lawler en Memphis, Stampede Wrestling de Stu Hart y WWC de Carlos Colón. En este último, fue donde él, Mutoh y Chono formaron el ahora famoso trío de "Los tres mosqueteros". Hablando de Mutoh y Chono, ambos eran compañeros de clase de Hashimoto en el dojo. Harían su debut con solo un mes de diferencia de él. Los primeros oponentes en el ring fueron uno contra el otro, donde Mutoh obtuvo la victoria el 5 de octubre de 1984. Las carreras de estos tres caballeros se entrelazarían durante el resto de sus carreras activas en la lucha libre. A finales de los 80 era evidente que los Mosqueteros iban camino de convertirse en estrellas en ascenso.

Al regresar de sus respectivas excursiones, la primera vez que se unieron en un ring de New Japan fue el 29 de julio de 1988, donde Mutoh, Chono y Hashimoto derrotaron al trío veterano de Tatsumi Fujinami, Kengo Kimura y Shiro Koshinaka. Si bien era solo una etiqueta ordinaria de seis hombres en papel, pudo establecer que las nuevas estrellas jóvenes estaban hambrientas de éxito, sin retroceder ni mostrar ningún temor de estos nombres ya establecidos. La multitud también estaba principalmente a su favor, animándolos fuertemente. Una indicación de lo que A medida que avanzaba, una nueva era de Strong Style estaba emergiendo lentamente. A principios de los 90, Hashimoto, Mutoh y Chono se asociaron activamente en NJPW.

A veces haciendo equipo con otros luchadores. Algunas de las peleas notables que tuvieron fueron con el establo Heisei Ishingun dirigido por Koshinaka.

Individualmente, todos encontrarían el éxito a su manera. Hashimoto fue el primero en obtener una oportunidad por el Campeonato de peso pesado de IWGP en 1989 participando en un torneo por el cinturón vacante que terminó perdiendo en la final ante Vader. Desafiaría por el cinturón una vez más en el mismo año, pero aún así no pudo superar al hombre grande. Su primera carrera por el título fue con los Campeonatos en Parejas de IWGP junto a Masa Saito el 20 de septiembre de 1989. Derrotaron a Riki Choshu y Takayuki Iizuka para ganar los cinturones. Su dúo continuaría teniendo tres defensas exitosas del título, todas las cuales son interesantes en sus propias formas simples.

En la primera defensa derrotaron a Vader y The Great Kokina, quien luego se convertiría en Yokozuna en la WWF el 31 de enero de 1990. Dos meses después, el dúo de Scott Hall y Punisher Dice Morgan no lograron llevarse los cinturones, este último a quien quizás conozcas mejor como The Undertaker. La última defensa exitosa de Hashimoto y Saito fue en el evento Wrestling Summit en el Tokyo Dome para el programa de colaboración entre NJPW, AJPW y WWF donde derrotaron a Choshu y Chono. Eventualmente dejarían caer los cinturones a Chono y Mutoh el 27 de abril de 1990. El año siguiente, 1991, el Torneo IWGP pasó a llamarse oficialmente "G1 Climax" y ese nombre se ha mantenido desde entonces y es una de las marcas más estrechamente asociadas con Nuevo Japón. Este fue el año en que los Tres Mosqueteros se convirtieron en estrellas emergentes. Todos superaron a los veteranos del roster, Mutoh y Chono ganando sus respectivos bloqueos mientras que Hashimoto estuvo a la par de Chono. Tenían enormes ventajas sobre Fujinami y Choshu, el último de los cuales ni siquiera obtuvo una sola victoria en el torneo. Chono terminaría ganando el primer G1 de la historia y se conectaría sinónimamente con el torneo por el resto de su carrera como el luchador que ha ganado el G1 más que nadie en la historia.

Masahiro Chono

Cinco veces para ser exactos. Sin embargo, en esta época, Chono estaba lejos de ser el personaje por el que la mayoría de los fanáticos lo conocen mejor. Todavía estaba siendo reservado como este babyface de corte limpio. Si bien ciertamente tenía las impresionantes habilidades en el ring, todavía le faltaba algo nuevo para que los fanáticos lo respaldaran por completo.

Claramente lo estaban viendo como un as potencial, pero su tiempo aún no había llegado a pesar de recibir un éxito temprano de la gerencia. Chono fue el primero en ganar un título mundial importante entre los tres el 12 de agosto de 1992 cuando se convirtió en el campeón mundial de peso pesado de la NWA. El cinturón se peleó como el premio del G1 Climax de ese año, en el que derrotó a Rick Rude en la final. Alrededor de este tiempo, NJPW todavía estaba fuertemente asociado con WCW, por lo que muchos de sus luchadores compitieron en la promoción, y viceversa también. El reinado de Chono fue de 145 días decentes, nada grandioso o memorable, pero no está mal para una carrera inaugural con un título mundial.

El Gran Muta con Gary Hart

En su primera defensa el 23 de septiembre de 1992 derrotó a "Stunning" Steve Austin quien también compitió en el G1. Los siguientes dos meses defendió el título en un ring de la WCW primero en Halloween Havoc, donde volvió a

enfrentarse con Rick Rude, quien en realidad ganó por descalificación, pero Chono retuvo el cinturón. Fue un combate bastante infame para las carreras de ambos hombres, ya que fue notablemente aburrido. Tuvo una defensa contra Scotty Flamingo de todos los luchadores en un episodio de televisión el mes siguiente, Flamingo más tarde sería más conocido entre los fanáticos de ECW como Raven. Regresó a New Japan ese mismo mes venciendo a Scott Steiner, luego en Starrcade en diciembre derrotó a The Great Muta.

El 4 de enero de 1993 en el evento tradicional del Tokyo Dome, The Great Muta finalmente renunció a Chono del cinturón y al mismo tiempo era el actual campeón de peso pesado de IWGP, siendo el segundo luchador detrás de Fujinami en tener ambos cinturones simultáneamente. En su combate contra Austin, Chono sufrió una lesión en el cuello que lo dejaría estancado por un tiempo, ya que necesitaba tiempo para sanar.

En 1989, Keiji Mutoh creó el personaje "The Great Muta" durante su gira por los Estados Unidos. Inspirado por su predecesor, The Great Kabuki, de hecho, inicialmente fue catalogado como el hijo de Kabuki y también fue dirigido por el tortuoso "Playboy" Gary Hart. The Great Muta se convertiría en uno de los rudos más populares en el territorio de la NWA/WCW en esta época, peleando con las mejores superestrellas como Sting, Lex Luger y Ric Flair.

Él y Sting tendrían una serie de combates juntos en los que Muta finalmente lo derrotó por el Campeonato Mundial de Televisión de la NWA. Entrando en la nueva década en 1990, The Great Muta ha hecho oficialmente conocida su presencia en New Japan. La dinámica interesante sobre Mutoh en este punto de su carrera es que estaba intercambiando entre él y su personaje alternativo. Tratar a The Great Muta como una persona completamente separada hizo que su trabajo fuera aún más interesante para los fanáticos y se sintieron atraídos por esta figura mítica.

Entre los tres, fue el primero en convertirse en campeón de peso pesado de IWGP el 16 de agosto de 1992 al derrotar a Riki Choshu por los campeonatos IWGP y Greatest 18. Esta fue oficialmente la señal de una nueva era para NJPW ya que Choshu, quien una vez estuvo en la cima con Fujinami en la década anterior, finalmente fue derrotado por uno de los Tres Mosqueteros. The Great Muta tuvo 400 días asombrosos como Campeón de IWGP, que en ese momento era el reinado récord más largo. Tuvo cinco defensas exitosas, primero venciendo a Hashimoto el 23 de septiembre de 1992. Luego, los dos meses siguientes venció a los gaijins Scott Norton y al viejo rival Sting. Como se mencionó anteriormente, derrotó a Chono en el Tokyo Dome para retener el título IWGP y ganar el Campeonato Mundial NWA. En un interesante choque de pasado y presente, su próxima defensa del título fue contra The Great Kabuki, que terminó en descalificación. Su reinado terminaría finalmente a manos de Hashimoto el 20 de septiembre de 1993.

Hiroshi Hase contra Sting

Esta no sería la última vez que los miembros de los Tres Mosqueteros darían a conocer su presencia en New Japan en esta época, pero también hay otros luchadores que comenzaron a ascender en las filas y establecer sus carreras en los años 90 para NJPW. Dos estudiantes de Riki Choshu en particular hicieron su debut con solo unos días de diferencia en 1986. Kensuke Sasaki compitió en la promoción de JPW de corta duración y luego tuvo una carrera en la cartelera de AJPW antes de desertar a NJPW. Hiroshi Hase es otro de los estudiantes de Choshu en esta época que realmente debuta en la promoción Stampede Wrestling de Stu Hart.

En los primeros años de su regreso a la promoción de Excursión, Hase compitió en la división de peso pesado junior e incluso ganó el Campeonato de Peso Pesado Jr. de la IWGP, capturándolo por primera vez el 27 de diciembre de 1987 venciendo a Kuniaki Kobayashi. Tendría un reinado decente de 153 días con tres defensas exitosas antes de dejar caer el cinturón ante el ex alumno de Stampede Owen Hart el 27 de mayo de 1988.

Hase ganó el cinturón por segunda y última vez el 16 de marzo de 1989 venciendo a Koshinaka con solo 70 días este tiempo antes de perder el cinturón ante Jushin "Thunder" Liger en lo que sería el comienzo del frenesí de peso pesado junior. Posteriormente, no pasó mucho tiempo antes de que Hase ascendiera a la división de peso pesado y en 1990 Kensuke Sasaki hizo su regreso a NJPW y los dos formaron lo que se convirtió en uno de los equipos jóvenes más exitosos en la historia de New Japan. El 1 de noviembre de 1990, Sasaki y Hase terminaron la carrera de 188 días de Mutoh y Chono como Campeones de Parejas de IWGP.

Los Hell Raisers

En 1992, ambos hombres siguieron su propio camino, pero aún eran una parte importante de la división de parejas. Sasaki se pondría la personalidad de "Power Warrior" como la mitad del equipo de etiqueta Hell Raisers con Road Warrior Hawk, siendo su compañero de equipo durante su carrera en Japón cuando Animal estaba fuera de juego por una lesión en ese momento. Los Hell Raisers se convirtieron en uno de los equipos más dominantes de la década para New Japan y se convirtieron en 2x IWGP Tag-Team Champions con un reinado total combinado de 559 días. Sasaki y Hawk también compitieron toneladas en WCW y luego Animal se unió nuevamente a la refriega, lo que los convirtió en un trío aún más poderoso.

En cuanto a Hase, incursionó en la acción individual en el mismo año, posiblemente tuvo el combate más importante de su carrera contra The Great Muta. Hasta ese momento, fue el combate más sangriento en la historia de New Japan, ya que ambos hombres quedaron terriblemente abiertos. Este combate terminó dando origen a la infame "Escala Muta", en la que los combates en el futuro se midieron en función de cuán sangrientos eran en comparación con el encuentro Muta-Hase. Irónicamente, estos dos se convertirían en socios de equipo, Hase y Mutoh también tuvieron una asociación exitosa a principios de los 90 al ganar el Campeonato de Equipo de Etiqueta IWGP el 5 de noviembre de 1991 al vencer a Rick Steiner y Scott Norton, este último fue un reemplazo de un Scott lesionado.

Tuvieron dos defensas exitosas antes de perder los cinturones ante la pareja de peso súper pesado de Bam Bam Bigelow y Vader. Hase se reuniría con su ex compañero Sasaki cuando los dos se pelearon por equipos con sus respectivos socios. El 25 de noviembre, 1994 Mutoh y Hase destronaron a los Hell Raisers de los campeonatos de parejas de la IWGP y, al año siguiente, en el Tokyo Dome derrotaron a los Steiners por dichos cinturones.

Su reinado terminó después de que Mutoh ganara el Campeonato Peso Pesado de la IWGP. También se debe tener en cuenta que Hase ganó su único "Título mundial" en WCW al capturar el Campeonato internacional de peso pesado, un derivado del gran cinturón de oro original, ya que era un título temporal para la compañía cuando Ric Flair trajo el original cuando llegó a la WWF. Fue una historia bastante complicada en sí misma y algunos historiadores de la lucha libre ni siquiera consideran esto como un título mundial legítimo, pero sin embargo lo mantuvo durante solo 8 días.

- Lo mejor de los Super Juniors

Toda la escena de peso pesado junior de Japón estaba lejos de ser la mejor en los años 90, pero era muy diferente en New Japan, donde los jóvenes prosperaban siguiendo los pasos del Tiger Mask original. El 3 de marzo de 1984 Keiichi Yamada hizo su debut en la lucha libre profesional. Estaba en la misma clase de dojo que los Tres Mosqueteros y, al igual que ellos, fue enviado a excursiones en varios países para perfeccionar su oficio.

Compitió en México, Europa y Canadá. Combinando todos los estilos, técnicas y otros elementos de la lucha libre profesional que aprendió durante sus giras y los mezcló con la marca de Puroresu en la que se formó, que es Strong Style. Fuertemente influenciado por todo tipo de lucha libre, su transición en lo que podría decirse que es el personaje más icónico de la lucha libre japonesa es aún más fácil. Seis años después de su debut profesional, Se lanzó el primer episodio de la serie de anime Jushin Liger TV.

Era bastante popular para su época y New Japan quería expandir aún más su audiencia y, dado que la licencia de Tiger Mask ya no estaba dentro de sus derechos, ya que AJPW la compró, necesitaban otro personaje inspirado en el anime para liderar su división. Entra Jushin "Thunder" Liger. Desde el primer momento, Liger fue empujado como la máxima estrella de la división de peso pesado junior. El 25 de mayo de 1989 tendría su primera de muchas carreras por el Campeonato de Peso Pesado Jr. de la IWGP al derrotar a Hiroshi Hase. Posteriormente tendría su icónico feudo contra Naoki Sano. Fue Tiger Mask vs. Dynamite Kid lo que realmente marcó la pauta para los combates y rivalidades de peso pesado junior en NJPW, pero Liger vs. Sano llevó esos cimientos a otro nivel. Sus combates estaban muy adelantados a su tiempo, no solo todos eran técnicamente geniales, sino que también estaban llenos de emoción, acción y drama. No fue una rivalidad larga en el sentido de que duró décadas, pero dentro del período de tiempo que lucharon por el Campeonato de Peso Pesado Junior, realmente agregaron más prestigio a ese cinturón y establecieron el estándar de lo que vendría en la división a lo largo de la década.

Jushin "Thunder" Liger

La primera carrera de Liger solo duró 77 días, ya que fue derrotado por Sano el 10 de agosto de 1989.

Liger mantendría el título nueve veces más en su carrera, lo que lo convertiría en un total de 11 veces campeón de peso pesado Jr. de IWGP, lo que probablemente sea un récord que nunca se romperá y esto lo convirtió en sinónimo de la historia del título para siempre. Tan dominante como era, Liger no fue el único gran junior que se hizo un nombre en esta época, como se mencionó anteriormente, los pesos pesados junior de NJPW se expandieron a medida que más estrellas locales se volvían nombres reconocidos y algunos gaijins también prosperaban dentro de la escena. En 1988 se creó un torneo de todos contra todos similar al G1 Climax para la división de peso pesado junior conocido como "Top of the Super Juniors".

El Gran Sasuke

El torneo inaugural lo ganó Shiro Koshinaka, quien se enfrentó a Hiroshi Hase en la final. En 1991 ganó Norio Honaga, al año siguiente, Liger ganó por primera vez y en 1993 The Pegasus Kid se llevó el trofeo. A partir de 1994, pasó a llamarse "Best of the Super Juniors" y ha sido así desde entonces. Apropiadamente, Liger fue el ganador inaugural del torneo, ya que se llamó BOSJ. Como se mencionó anteriormente, debido a las relaciones de New Japan con otras promociones, varios pesos pesados júnior notables continuaron compitiendo por la compañía en esta época, como Eddie Guerrero como Black Tiger II, Chris Benoit como Pegasus Kid/Wild Pegasus, Dean Malenko, y más tarde Chris Jericho. La superestrella de la lucha libre Negro Casas también realizó frecuentes giras con NJPW a mediados de los 90. Coincidiendo con el surgimiento de estrellas internacionales que compiten en la escena del peso pesado junior, se creó el torneo Super J-Cup en 1994. Fue un concepto creado por el mismo Liger, un torneo de eliminación simple con luchadores de diferentes promociones locales e incluso fuera de los territorios, abriendo las puertas a la oportunidad para que otros luchadores muestren sus talentos en Japón. En la Super J-Cup inaugural, la final fue entre Wild Pegasus (Chris Benoit) que perdió ante el eventual ganador: The Great Sasuke.

Originalmente un protegido de Gran Hamada, Masanori Murakawa pasaría a hacerse un nombre como "El Gran Sasuke", su truco más icónico que fue conceptualizado durante su gira en México y en parte inspirado en el personaje de Sarutobi Sasuke en Japón, que era básicamente el modelo para personajes ninja/shinobi en su cultura pop nacional. Mezclando elementos de lucha libre, artes marciales y Puroresu, El Gran Sasuke se convirtió en uno de los pesos pesados júnior más buscados del país a lo largo de la década de los 90. En 1993, Sasuke fundó su propia promoción local "Michinoku Pro Wrestling". Representó a MPW al año siguiente durante su participación en la Super J-Cup.

De vez en cuando trabajaba como autónomo en NJPW y tenía combates allí incluso después del torneo, estableciendo una rivalidad con muchas de sus estrellas juveniles, particularmente Liger.

El Samurái

Casi al mismo tiempo, otra maravilla enmascarada estableció su personalidad en el país y asombró a los fanáticos con sus maniobras aéreas. Yoshihiro Asai se graduó del dojo New Japan inicialmente, pero continuaría trabajando bajo la tutela de Gran Hamada. Inicialmente encontrando el éxito en México al igual que Sasuke, también formularía su personaje más conocido combinando elementos de lucha y Puroresu creando "Ultimo Dragon" que significaba el último dragón, este truco coincidió con la tradición de que Dragon es supuestamente el estudiante final del legendario artista marcial Bruce Lee, pero todo esto está justo debajo de kayfabe.

Sin embargo, Ultimo Dragon tuvo una carrera exitosa particularmente en CMLL. Cuando el SWS de Genichiro Tenryu desapareció, creó una nueva promoción en Wrestle Assocation R (WAR) y Ultimo Dragon se convirtió en una de las partes notables de la lista. WAR luego formaría una alianza con NJPW que permitió a los luchadores de ambas promociones colaborar en los combates. En 1995, la segunda Super J-Cup se celebró en WAR.

Shinjiro Otani

Ultimo Dragon alcanzó las semifinales venciendo a gente como Shoichi Funaki y Shinjiro Otani en el camino antes de perder ante su futuro rival Jushin "Thunder" Liger. Durante el resto de principios de los 90, Dragon compitió principalmente en Japón y territorios mexicanos.

La última leyenda enmascarada que a menudo se olvida o no es tan popular como sus compañeros antes mencionados, pero que aún jugó de manera vital en el crecimiento de los pesos pesados junior en los años 90, fue Osamu Matsuda. Graduado del dojo de NJPW en la misma clase que Minoru Suzuki y Masakatsu Funaki, Matsuda también fue enviado más tarde a una excursión en México y tenía la misma historia de origen que su personaje más conocido: El Samurai. A su regreso a NJPW en 1992, El Samurai se convirtió rápidamente en uno de los mejores jóvenes y fue empujado a la imagen del título.

El 26 de junio de ese año derrotó a Liger para convertirse en Campeón de Peso Pesado Jr. de IWGP por primera vez y tuvo un reinado que duró 149 días con tres defensas exitosas antes de perderlo ante Ultimo Dragon.

Además de los luchadores enmascarados que dominan la división de peso pesado junior, hubo algunos atípicos que tuvieron éxito al no necesitar una teatralidad llamativa o colorida, sino simplemente siendo ellos mismos y presentando sus habilidades en el ring. Shinjiro Otani es uno de los nombres que se mencionan a menudo en esta época de la era de los pesos pesados junior en NJPW.

Tuvo muchas batallas con Liger, Sasuke y Samurai a menudo por el Campeonato de Peso Pesado Jr. de la IWGP. Se graduó del dojo de Animal Hamaguchi e idolatraba a Kengo Kimura mientras crecía. Otani hizo su debut el 25 de junio de 1992 perdiendo ante Hiroyoshi Yamamoto (también conocido como el futuro Hiroyoshi Tenzan) años más tarde se convirtió en el primer campeón mundial de peso crucero de la WCW. Otani también tuvo éxito en la división de parejas, su pareja con su compañero de mucho tiempo y compañero de clase en el dojo, Tatsuhito Takaiwa, se puede argumentar como la mejor pareja de parejas junior en NJPW de los años 90.

Fueron los primeros campeones en parejas de peso pesado de IWGP Jr. desde la creación de los cinturones en 1997, que tuvieron dos veces con un reinado total combinado de 497 días. Koji Kanemoto es otro luchador que comenzó su carrera en NJPW en la misma época. Debutó el 7 de noviembre de 1990 e inicialmente estuvo bajo el truco de "Tiger Mask", siendo el tercer luchador en ponerse la personalidad después de Mitsuharu Misawa. Sin embargo, su tiempo como el personaje inspirado en el anime no duró mucho, ya que pronto perdería un combate de máscara contra máscara contra Jushin Liger, lo que lo llevó a comenzar a competir como él mismo. Anteriormente, como la mayoría de los juniors, Kanemoto'. La ofensiva estaba en gran parte en el lado de alto vuelo, pero más tarde cambió su conjunto de movimientos a un enfoque mucho más realista debido a las influencias de Kazuo Yamazaki y Kazushi Sakuraba, sus movimientos se centraron en maniobras de artes marciales. Kanemoto ganó por primera vez el Campeonato de peso pesado Jr. de IWGP el 19 de febrero de 1995 al vencer a Norio Honaga. Cambiaría el cinturón de un lado a otro con la superestrella independiente estadounidense Sabu. No volvería a sostener el cinturón hasta mucho más tarde.

El 5 de agosto de 1996 se formó el Campeonato Unificado Óctuple J-Crown en NJPW unificando ocho títulos de peso pesado junior y peso crucero de varias promociones. Se convertiría en uno de los logros más reconocibles en la historia de Puroresu. Los ocho títulos originales que se incluyeron en la J-Crown fueron los siguientes: British Commonwealth Jr. Heavyweight Championship (MPW), IWGP Jr. Heavyweight Championship (NJPW), NWA World Jr. Heavyweight Championship, NWA World Welterweight Championship (CMLL), Campeonato mundial de peso semipesado de la UWA, Campeonato internacional de peso pesado de WAR, Campeonato mundial de peso pesado de la WWA y Campeonato de peso semipesado de la WWF, que luego pasó a ser propiedad de la NJPW. El primer torneo J-Crown se llevó a cabo el 2 de agosto de 1996.

Último dragón como J-Crown Champion

Al final, The Great Sasuke se convirtió en el ganador inaugural y celebró ocho campeonatos diferentes simultáneamente.

El 11 de octubre de 1996 en un evento de WAR, Ultimo Dragon derrotó a Sasuke por la J-Crown, durante este reinado Dragon también fue Campeón Mundial de Peso Medio de la NWA y Campeón de Peso Crucero de la WCW, con un total de 10 campeonatos, un récord que aún mantiene hoy día como la mayor cantidad de títulos de lucha libre celebrada al mismo tiempo. En el Tokyo Dome al año siguiente, Liger derrotó a Dragon por el J-Crown. Varios meses después, El Samurai ganó a Liger en un show en casa, luego, dos meses después, Shinjiro Otani derrotó a

Samurai. El 5 de noviembre de 1997, la WWF exigió la devolución del cinturón del Campeonato de peso semipesado, lo que provocó el final del breve Campeonato J-Crown.

- NJPW vs nWo

Hashimoto como Campeón IWGP

Volviendo a la escena de los pesos pesados, a mediados de los 90, los Tres Mosqueteros lideraban la carga en la imagen principal del evento. En particular, Shinya Hashimoto se convirtió en el nuevo as de NJPW superando oficialmente a Tatsumi Fujinami. Si bien Hashimoto ya había ganado el Campeonato de peso pesado de IWGP en 1993, no fue hasta el 1 de mayo de 1994 cuando derrotó a Fujinami cuando se consolidó como el nuevo líder de la promoción. Hashimoto mantuvo el cinturón durante todo un año.

Esta carrera se convertiría en el récord de defensas del título más exitosas en NJPW como campeón de peso pesado durante mucho tiempo. Derrotó a 9 luchadores en este punto, sin duda consolidándose como el as. No fue hasta que fue destronado por uno de sus rivales más cercanos y ex aliado Keiji Mutoh en la misma arena en Fukuoka donde inicialmente ganó el cinturón y lo dejó caer, lo que luego comenzaría el ascenso de la rivalidad New Japan vs. UWF-I (más sobre eso más adelante).

En esta época, compitiendo principalmente como él mismo y no como The Great Muta, Keiji Mutoh tuvo una carrera respetable con el peso pesado, título a los 246 días con cinco defensas exitosas. Dejaría caer el cinturón ante Nobuhiko Takada en el Tokyo Dome en el evento del 4 de enero de 1996.

Takada luego sería derrotado por Hashimoto el 29 de abril de 1996, que fue uno de los combates más icónicos en la historia de NJPW. Hashimoto fue recibido con fuertes aplausos después de su victoria y comenzaría otro récord durante este reinado como el campeón de peso pesado de IWGP de mayor duración que se mantuvo durante dos décadas en 489 días. Este fue el punto en el que Hashimoto fue la cara superior clara y el sorteo de New Japan. Esta fue la línea de tiempo que hizo inmortalizar su carrera como una de las mejores en pisar el ring con su serie de increíbles combates, ya sea por el cinturón o de otra manera. Defendió con éxito el título siete veces en este punto.

Saito, Chono, Mutoh, Tenzan (NWO Japón)

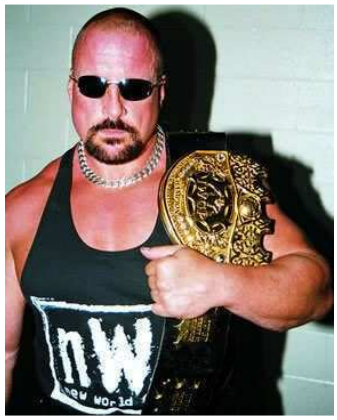
Bash at the Beach 1996. Un PPV infame que será recordado por los fanáticos de la lucha libre para siempre. La creación oficial del Nuevo Orden Mundial (nWo) cuando Hulk Hogan se convirtió en el tercer hombre en unirse a los Forasteros (Scott Hall y Kevin Nash), que luego formaron posiblemente la facción más grande y más grande en la lucha libre profesional estadounidense y dominarían la WCW durante el resto de su existencia, cambiando la cultura pop para siempre. En Japón, después de su regreso de una pausa debido a una lesión en el cuello, Masahiro Chono ya no regresó como el típico babyface con "espíritu de lucha" que alguna vez fue.

Ahora tenía una actitud más descarada y una personalidad de heel. Mucho antes de que se creara nWo en WCW, alrededor de 1995 se organizaron los miembros fundadores del Team Wolf con Hiro Saito uniendo fuerzas con el equipo de etiqueta de Masahiro Chono e Hiroyoshi Tenzan. Cho-Ten, como se les llamaba, continuaría dominando la división de parejas en el futuro previsible en NJPW, convirtiéndose en 5x IWGP Tag-Team Champions.

Dos años más tarde, en 1997, debido a la asociación de WCW y NJPW, nWo llegaría a Japón. The Great Muta unió fuerzas con Chono, Tenzan y Saito para formar los cuatro miembros originales de "nWo Japan" y luego se les uniría Jeff Farmer, mejor conocido como nWo Sting. El gimmick del impostor que copió al Sting original en WCW. Irónicamente, nWo Sting se convirtió en un truco semi-exitoso en Japón y fue uno de los trabajadores gaijin constantes de NJPW en esta época, a menudo formando equipo con sus compañeros estables nWo Japan rápidamente se hizo cargo de toda la promoción al igual que su contraparte occidental. Chono y Muta también competían en WCW representando a la marca. Lucharon principalmente con el grupo de leales al Nuevo Japón liderado principalmente por Shinya Hashimoto.

Kensuke Sasaki también fue uno de los principales babyfaces de esta época que se dirigía a la guerra con nWo Japan, mientras que las estrellas jóvenes en ascenso como Yuji Nagata, Manabu Nakanishi, Takayuki Iizuka y Satoshi Kojima también lucharon contra sus enemigos. Sin embargo, este último se uniría a la oposición en el futuro. El ángulo NJPW vs. nWo fue una de las historias más vendidas en la historia de NJPW, ya que tuvieron numerosas ventas agotadas en este momento. El 31 de agosto de 1997, Sasaki puso fin a la histórica carrera de 489 días de Hashimoto y ganó el Campeonato de peso pesado de la IWGP por primera vez en su carrera. En el show de retiro de Antonio Inoki el 4 de abril,

Scott Norton es el luchador gaijin que más se benefició de esta era de NJPW. Ex campeón de lucha de brazos, ingresó a la lucha libre profesional en 1989 compitiendo por la AWA. Al año siguiente, Norton ingresó al dojo New Japan y en 1991 compitió en eventos promocionales cruzados en WCW y NJPW. A lo largo de su carrera desde principios hasta mediados de los 90, Norton encontró un éxito mínimo como luchador de midcard. No fue hasta 1996 cuando se unió a la nWo donde pudo brillar como talento individual, sin embargo, no en Estados Unidos sino en Japón. A los fanáticos japoneses siempre les encantó un buen luchador, por lo que Norton se convirtió en un éxito mucho más grande en el Este que en WCW, donde el evento principal ya estaba plagado de nombres más importantes como Hogan, Sting y, más tarde, Goldberg.



Scott Norton

Norton celebró el Campeonato de peso pesado de IWGP por primera vez el 23 de septiembre de 1998 representando a la nWo. El torneo por el título vacante vio la final entre Norton y el joven Yuji Nagata. Aunque Nagata hizo todo lo posible en nombre de New Japan, Norton todavía era demasiado para él y fue dominado por un oponente mucho más grande. Sin embargo, alrededor de este punto, comenzaron a surgir grietas entre las filas de nWo Japan. Después de una larga ausencia de Chono con Mutoh actuando como líder en su nombre, hubo algunos cambios que se hicieron en ese momento y el grupo se dividió debido a sus filosofías ya que ambos hombres ya no tenían la misma visión para el establo. Estalló una guerra civil entre los miembros internos de la nWo que finalmente marcó el final de la historia cuando el lado infantil de Mutoh, Tenzan y Kojima luchó contra el nuevo grupo de Chono llamado "Equipo 2000"con Norton, Don Frye y Super J (fka nWo Sting).

En el evento del 4 de enero de 1999 en el Tokyo Dome, Keiji Mutoh derrotó con éxito a Scott Norton por el Campeonato de peso pesado de IWGP que mantuvo durante 340 días. Luego le dejaría el cinturón a Genichiro Tenryu durante la rivalidad promocional New Japan vs. WAR. Tenryu fue el último Campeón de IWGP de los 90, ya

que el 4 de enero de 2000 dejó caer el cinturón ante Kensuke Sasaki en el Dome, marcando el comienzo de una nueva década para la compañía.

Tenzan y Kojima (TenCozy)

Alrededor de mediados a finales de los 90, un grupo de luchadores estaba comenzando a hacer algo de ruido en sus carreras. Estas cuatro personas se convertirían en leyendas en New Japan y tendrían un impacto en otras promociones, principalmente siendo algunas de las estrellas más importantes de la década de 2000. Sin embargo, en este punto, todavía estaban aumentando entre el campo de talentos en NJPW. Conocidos colectivamente como "La Tercera Generación". El primero en debutar fue Hiroyoshi Yamamoto el 11 de enero de 1991 en un combate contra el joven león y compañero de clase del dojo Osamu Nishimura, quien fue apadrinado por Tatsumi Fujinami. Yamamoto ganó la Copa Young Lions de 1993 y luego realizó una gira europea específicamente en Alemania para su gira. En 1995 regresó a New Japan bajo el nuevo nombre de ring "Hiroyoshi Tenzan" acuñado por el árbitro Tokyo Joe. Tenzan fue inmediatamente empujado a la cima, se le otorgó un combate por el Campeonato de peso pesado de IWGP contra Shinya Hashimoto, pero terminó en el lado perdedor. Tenzan luego se convertiría en uno de los miembros fundadores del "Team Wolf" junto con Masahiro Chono.

Haciendo su debut profesional el 13 de octubre de 1992, Manabu Nakanishi fue un consumado luchador aficionado antes de convertirse en profesional. Representó a Japón varias veces en numerosos eventos de lucha libre. En 1987 quedó quinto en el Campeonato Asiático en Bombay, India. También participó en los Juegos Asiáticos en China quedando cuarto. Su mayor victoria en un torneo fue en 1992, consiguiendo la Medalla de Bronce en el Campeonato Asiático en Teherán, Irán. Al graduarse del dojo, debido a su experiencia como aficionado, rápidamente confiaron en Nakanishi para formar un equipo con el veterano Tatsumi Fujinami. Participaron en la Super Grade Tag League. Sin embargo, no fue una etiqueta exitosa ya que Nakanishi se comió la mayoría de las derrotas, excepto por un combate en el que obtuvieron la victoria contra Jim Neidhart y Z-Man (también conocido como Tom Zenk). Su primera pelea individual fue contra su compañero joven león Takayuki Iizuka.

Nagata y Nakanishi

Los siguientes dos años, Nakanishi fue enviado a la WCW para aprender más sobre su oficio en el que compitió bajo el nombre de "Kurasawa". Principalmente etiquetó con Meng en una pelea contra Sting y Road Warrior Hawk, el último de los cuales tuvo una historia cuando rompió el brazo de Hawk durante una pelea de etiqueta. En 1996, Nakanishi regresó a NJPW como se mencionó anteriormente, se asoció con Kojima como Bull Powers. La pareja ganó los Campeonatos en Parejas de IWGP el 3 de mayo de 1997 al vencer a Kensuke Sasaki y Riki Choshu. Tuvieron un reinado de 99 días antes de perderlos ante Kazuo Yamazaki y Sasaki.

Durante la invasión de nWo Japan, Nakanishi y Kojima fueron algunos de los representantes de NJPW liderados por Shinya Hashimoto. Otro de estos luchadores fue el último en debutar entre la Tercera Generación el 14 de septiembre de 1992 fue Yuji Nagata. Al igual que Nakanishi, Nagata también tenía experiencia en la lucha libre amateur, aunque no tan exitosa como su futuro compañero, compitiendo principalmente en torneos grecorromanos locales. El oponente debut de Nagata fue Hiroyoshi Yamamoto. Su lealtad con New Japan se puso a prueba desde el

principio, siendo un león joven se enfrentó a varios luchadores de la UWF-I que invadían la empresa en ese momento en un ángulo. Debido a esta historia, Nagata se conectó con Kazuo Yamazaki, quien lo ayudó a innovar y aprender el estilo de lucha libre en el que Nagata se incorporó a su ofensiva por el resto de su carrera.

Tuvo una corta carrera en WCW peleándose con Ultimo Dragon y luego tuvo una corta carrera con Kensuke Sasaki desafiando por los Campeonatos Mundiales en Parejas de la compañía. Nagata también fue uno de los defensores de New Japan durante el pico del ángulo NJPW vs. nWo Japan. Desafió por el Campeonato de Peso Pesado IWGP vacante el 23 de septiembre de 1998, pero perdió ante Scott Norton. A finales de los 90, Tenzan y Kojima, que alguna vez estuvieron en lados opuestos, comenzaron a formar equipo después de la disolución de nWo Japan formando lo que se convertiría en el mejor y más condecorado equipo en la historia de New Japan: TenCozy.

- Hashimoto vs Ogawa

Naoya Ogawa y Shinya Hashimoto

Al mismo tiempo, mientras Chono y Mutoh se encontraban sumidos en el caos a finales de los 90 y la saga nWo Japan estaba llegando a su fin, comenzó a gestarse una nueva rivalidad entre el as de New Japan, Shinya Hashimoto, y el recién llegado Naoya Ogawa.

Esta disputa se convertiría en un precursor del futuro de NJPW en los años siguientes. Naoya Ogawa fue quizás uno de los judokas más notables de Japón en su época. Fue un luchador consumado en el deporte que obtuvo múltiples medallas de oro y bronce en los Campeonatos del Mundo de 1987 a 1995. También fue medallista de plata en los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992 en la categoría de +95 kg. Debido a su notoriedad, Antonio Inoki, presidente de NJPW cuya fascinación por las artes marciales está bien documentada, se interesó en Ogawa y lo reclutó para unirse a la lista de New Japan después de retirarse de su carrera de judo. Inicialmente compitió en el proyecto paralelo de Inoki de Universal Fighting-Arts Organisation (UFO), que era una promoción basada en gran medida en las artes marciales en lugar de la lucha libre profesional.

Ogawa entrenó con Satoru Sayama (Tiger Mask I) e hizo su debut en la lucha libre profesional en NJPW en el Tokyo Dome el 12 de abril de 1997 contra Shinya Hashimoto. Desde el primer momento, fue obvio que Inoki ve a Ogawa como una potencial estrella principal de su empresa. Vio una parte de su yo más joven en Ogawa que resonó mucho, por lo que inmediatamente lo empujó a la parte superior de la lista en lugar de hacer el pago tradicional de sus cuotas al comenzar como un león joven. El combate de debut de Ogawa en sí mismo fue una sorpresa y una de las mayores sorpresas en la historia de la lucha libre profesional en ese momento, ya que derrotó a Hashimoto en menos de 10 minutos.

Ogawa como Campeón de la NWA

Esta decisión fue impactante por una multitud de razones, en primer lugar, en este punto, Hashimoto se había convertido en el as de New Japan. Su personalidad de hombre fuerte está fuertemente ligada a la marca New Japan

en este momento y, al ser el atractivo principal, su personaje estaba muy protegido, además de salir de su reinado récord del título IWGP.

Al año siguiente, Ogawa estaba peleándose con su compañero artista marcial Don Frye e incluso participó en el torneo para luchar como el último oponente de Antonio Inoki en su gira de retiro, pero Frye terminó ganando. Luego, en 1999, Ogawa continuó con su enemistad contra Hashimoto. En el Tokyo Dome, el mismo año para el evento anual Wrestling World del 4 de enero (precursor de Wrestle Kingdom), tuvo lugar lo que se puede argumentar como el equivalente de New Japan al Montreal Screwjob de la WWE.

Fue el momento más infame en la historia de la compañía como uno de los combates de alto perfil en la cartelera, un combate individual entre Hashimoto y Ogawa terminó en controversia. Se dictaminó como No Contest que terminó después de la marca de 6:58. Fue un combate confuso en sí mismo, ya que desdibujó las líneas entre kayfabe y la realidad. Durante el combate, Ogawa estaba visiblemente más rígido de lo habitual con Hashimoto, llegando incluso a abrirlo, avergonzando al as frente a toda la multitud del Tokyo Dome. Numerosos luchadores comenzaron a inundar el ring tanto del lado de NJPW como de UFO, discutiendo sobre la debacle.

Todo esto terminó cuando el director de reservas y leyenda de la lucha libre Riki Choshu irrumpió en el ring, visiblemente enojado por las acciones de Ogawa. Hasta el día de hoy, aún no está claro si todo el momento fue un trabajo o un rodaje. De cualquier manera, no le hizo ningún favor a Hashimoto, cuyo tiempo en la compañía comenzaba a correr, ya que no estaba particularmente a favor de la dirección que Inoki estaba tomando en la compañía. El 14 de marzo de 1999, Naoya Ogawa puso fin a Dan Severn Reinado de 1479 días como campeón mundial de peso pesado de la NWA en un evento independiente en Yokohama, Japón. Defendería el título en el Tokyo Dome el 11 de noviembre de 1999 derrotando por decisión del árbitro a Hashimoto quien era Tatsumi Fujinami. Entrando en el año 2000, Ogawa y Hashimoto continuaron su sangrienta enemistad. Esta vez con compañeros de equipo, Ogawa se asoció con su compañero artista marcial convertido en luchador Kazunari Murakami, en el que perdieron en un combate de etiqueta contra Hashimoto e Iizuka en el espectáculo Wrestling World del 4 de enero en el Tokyo Dome. Unos meses más tarde, los dos tuvieron su último combate en un ring de New Japan en el Dome una vez más el 7 de abril de 2000, donde Ogawa derrotó a Hashimoto por KO. Hashimoto decidió dejar New Japan y formar su propia promoción Pro Wrestling ZERO1 a la que, irónicamente, Ogawa se uniría más tarde y, de ser rivales, terminarían convirtiéndose en socios de equipo.

- La MMA

Volk han

El concepto de Artes Marciales Mixtas (MMA) comenzaba a ganar popularidad en todo Japón alrededor de los años 90. Cuando Newborn UWF se retiró, la lista se separó una vez más en tres, ya que sus principales estrellas se dividieron para crear sus propias promociones junto con el grupo de luchadores que los siguió. Akira Maeda, el creador de la encarnación original y segunda de la UWF fundó "Fighting Network Rings" o simplemente RINGS en 1991. Mitsuya Nagai fue el único luchador local que siguió a Maeda de la UWF a los RINGS.

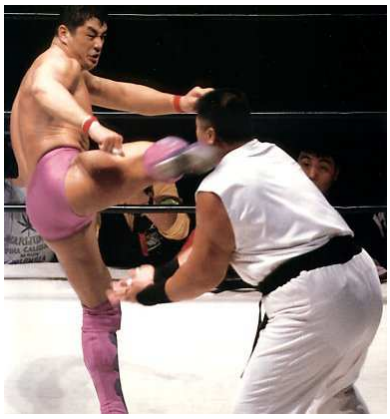
La compañía presentaba principalmente luchadores y luchadores que eran gaijins. RINGS organizó su evento inaugural el 11 de mayo de 1991 en el Yokohama Arena, al que asistieron aproximadamente 11.000 aficionados. La cartelera de cinco combates estuvo encabezada por Akira Maeda derrotando al luchador holandés y artista marcial Dick Vrij. El combate de semifinales contó con la derrota del hombre fuerte y ex luchador de la WWF Bill Kazmaier ante Chris Dolman, otro artista marcial holandés que fue medallista de oro en el arte del sambo. Pero quizás la estrella más grande que RINGS ha producido y fue el punto focal de la compañía que peleó con Maeda fue Volk Han. Un luchador ruso, Volk Han es un experto en varios campos de las artes marciales. Inicialmente comenzó en la

lucha libre durante sus años universitarios. Mientras asistía a la academia de policía, estuvo expuesto al arte de Sambo y luchó contra muchos luchadores conocidos en la Rusia soviética en ese momento. Su verdadero nombre era Magomedkhan Amanulayevich Gamzatkhanov, sin embargo, Akira Maeda le dio su conocido nombre de ring "Volk Han" cuando compitió por primera vez en RINGS el 7 de diciembre de 1991, donde los dos se enfrentaron por primera vez. A lo largo de los ANILLOS existencia desde 1991 hasta 1995, la presencia de Volk Han fue consistente en sus cartas luchando en numerosos eventos.

En 1994 ganó el Torneo Mega Battle de la compañía y lo volvió a hacer dos años después. Si bien la compañía en sí nunca tuvo cinturones de campeonato, Volk Han sigue siendo uno de los luchadores más exitosos en RINGS y ganó varios combates en su tiempo con la compañía, que fue la única promoción de lucha libre para la que trabajó. Volk Han tuvo su último combate el 25 de enero de 1995 derrotando a Akira Maeda. Otros miembros notables de RINGS fueron Kiyoshi Tamura, quien se convertiría en uno de los mejores luchadores japoneses en la historia de las MMA, así como Hiromitsu Kanehara y Kenichi Yamamoto, quienes también tenían perfiles notables en la cartelera.

Después de 1995, RINGS se transformó oficialmente en una promoción de artes marciales mixtas en lugar de lucha libre profesional. Cerró el 15 de febrero de 2002. Esta fue la última participación de Akira Maeda en el negocio de la lucha libre como competidor activo en el ring. Maeda luchó en su último combate el 2 de abril de 1995 en un evento independiente en el Tokyo Dome, derrotando a Chris Dolman en menos de seis minutos. Fue un espectáculo de lucha organizado por la revista Weekly Pro Wrestling que fue encabezado por el combate entre las estrellas de New Japan Shinya Hashimoto y Masahiro Chono.

Nobuhiko Takada fue una vez aprendiz de Akira Maeda. Después de separarse, creó su propia promoción estilo shoot. El sucesor indirecto del UWF original fue su compañía: Union of Wrestling Force International (UWF-I), fundada el 10 de mayo de 1991. Naturalmente, al ser el presidente, Takada también fue el principal atractivo y evento principal. Los principales ángulos y combates giraron a su alrededor durante toda la existencia de la empresa. Kazuo Yamazaki, quien fue su rival durante mucho tiempo desde sus días como jóvenes estrellas en New Japan, también se unió a la lista, continuando su enemistad con Takada. La UWF-I también tenía su propio dojo que produjo muchos jóvenes talentos que construirían para su futuro. El entrenador en jefe fue el gran Billy Robinson, quien aportó su conocimiento del entrenamiento durante sus días en el gimnasio Snake Pit. Al igual que sus predecesores, UWF-I se calificó a sí mismo como una promoción de "lucha libre profesional real" que mostraba un estilo de lucha libre, a diferencia de los formatos tradicionales de AJPW y NJPW, que se centraban principalmente en elementos dramáticos en lugar de la legitimidad de las peleas en sí. UWF-I tenía que ver con el aspecto dentro del ring, muy parecido a lo que son la mayoría de las promociones de MMA en la actualidad. Estandarizaron reglas y pautas para sus combates. Los combatientes comienzan con 15 puntos cada uno, estos puntos se descontarían por intentos de nocaut, agarrarse a las cuerdas del ring o estar en desventaja durante una sujeción. La única forma de ganar combates es por sumisión, nocaut o reduciendo el puntaje de tu oponente a cero. Los combates Tag-Team también se disputaron con los puntos de inicio en 21. UWF-I también mantuvo un buen registro de los registros de victorias y derrotas de sus luchadores, estos serían un factor en futuros combates.



Takada contra Kitao

La UWF-I comenzó con un fuerte impulso. Recibieron el respaldo de leyendas de la vieja escuela como Nick Bockwinkel, Danny Hodge y Billy Robinson, lo que aumentó la credibilidad de la empresa. El más grande de todos fue Lou Thesz, quien le dio a la UWF-I su cinturón de Campeonato Mundial Peso Pesado de la NWA original de 1950, que fue revivido y utilizado para la promoción como su título principal y fue renombrado como el "Campeonato Mundial Peso Pesado Real". Para sorpresa de nadie, Nobuhiko Takada fue el ganador inaugural y el propio Thesz le otorgó el

cinturón tras una victoria sobre Gary Albright. Desde que se convirtió en campeón, Takada se jactó de ser el mejor campeón de lucha libre de todo Japón.

Afirmando que él era el único campeón legítimo alrededor, incluso yendo tan lejos como para llamar a los campeones mundiales de otras promociones y desafiarlos a peleas que determinarán si son el verdadero negocio. Llamó al campeón de la NWA Masahiro Chono, al campeón de la IWGP The Great Muta y al campeón de la Triple Corona Mitsuharu Misawa, pero ninguno de ellos aceptó su desafío. El mismo año, Takada tuvo el infame combate contra el ex luchador de sumo y SWS Koji Kitao, en el que el combate terminó en la tercera ronda de manera controvertida.

Yoji Anjo

Takada clavó a Kitao directo a la cara con una patada que lo noqueó. Durante mucho tiempo se ha especulado si este truco fue real o no, ya que a pesar de que a UWF-I le gusta afirmar que son reales, al final del día sigue siendo una promoción de lucha libre, pero este mismo combate, especialmente en el momento con acceso limitado al backstage, todavía hace que los fanáticos y los críticos se pregunten si fue un rodaje o no, ya que Kitao era conocido por tener problemas de actitud a lo largo de su carrera. Sin duda, ayudó a impulsar la imagen de UWF-I y la mística de esta empresa en ascenso comenzó a crecer. El 21 de septiembre de 1992 Takada ganó el Real World Heavyweight Championship. Su primera carrera duró 696 días venciendo a retadores como Salman Hashimikov, Billy Scott y Vader.

El último de los cuales se enfrentó nuevamente y fue el único Campeón Mundial que asumió el desafío de Takada, ya que era el Campeón Mundial Peso Pesado de la WCW en ese momento. Vader derrotó a Takada el 18 de agosto de 1994. Tuvo una defensa exitosa sobre Albright antes de que Takada recuperara el cinturón el 20 de abril de 1995.

La lista de UWF-I, si bien puede haberse centrado mucho en Takada y, en menor medida, Yamazaki, también tenía muchas estrellas futuras gracias a su sistema de dojo y algunos seguidores que se remontan a sus días en UWF. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de Yoji Anjo.

En la primera parte de la carrera de Anjo, se estaba construyendo como la próxima gran estrella potencial. Inicialmente peleando con sus mentores Takada y Yamazaki e incluso teniendo un encuentro con el veterano Iron Sheik. Realmente nunca despegó como un gran nombre, principalmente gracias al infame incidente en el que estuvo involucrado contra Rickson Gracie, un miembro de la legendaria dinastía de jiu-jitsu brasileño Gracie. La historia cuenta que Gracie rechazó la invitación de trabajar para UWF-I, por lo que enviaron a Yoji Anjo a California junto con el ejecutivo Shinji Sasazaki y miembros de la prensa japonesa al dojo de Gracie y lo desafiaron a una pelea. Sobre el papel, pensaron que Anjo humillaría a Gracie, pero sucedió exactamente lo contrario.

Yoshihiro Takayama

Las habilidades de Gracie fueron demasiado para el luchador japonés que fue golpeado en una posición de suelo y libra con la cara abierta. En lugar de arrojar una luz positiva sobre el UWF-I y alardear de ello en los medios, solo

humilló a Anjo y lo que representaba. Esto se convirtió en una bofetada para la reputación de la UWF-I, ya que uno de sus preciados luchadores fue derrotado con facilidad y su supuesta marca de lucha profesional real se vio empañada debido a este incidente.

En particular, tenía cuatro aprendices a quienes tomó bajo su protección y quería construir la empresa para su futuro. Kiyoshi Tamura hizo su debut en la lucha libre profesional en 1989 para Newborn UWF. Su primer combate fue contra Minoru Suzuki. Tamura fue visto como un novato prometedor al comienzo de su carrera, pero los planes futuros se detuvieron por un tiempo, ya que durante un combate contra Akira Maeda, resultó legítimamente lesionado en el hueso orbital después de sufrir un golpe de rodilla con toda su fuerza que lo dejó fuera de juego hasta el cierre de la empresa.

Tamura volvió a la acción siguiendo a su mentor Takada en la UWF-I. A diferencia de algunos de los humildes jóvenes talentos de la lista, Tamura se diferenciaba por tener una actitud más valiente. Tamura tampoco era particularmente respetuoso con sus mayores, esto se destacó en su combate contra Yoji Anjo, a quien brutalizó con varias patadas en la cabeza. En 1992 se enfrentó al boxeador Matthew Saad Muhammad sometiéndolo con un estrangulamiento trasero desnudo. Esta pelea hizo que Tamura se interesara en la lucha de tiro, además con la creación de Pancrase, el supuesto futuro as de UWF-I estaba empezando a perder interés en el estilo de tiro trabajado. Protestando, Tamura comenzó a disparar en varios combates, lo que le valió el calor masivo de personas detrás del escenario, incluido Takada. Luchó en su último combate para UWF-I en 1996 derrotando a Kazushi Sakuraba y se unió a RINGS, que en este punto ahora es una promoción centrada en MMA cuando Akira Maeda se retiró de la lucha libre profesional. Tamura se convirtió en uno de los luchadores japoneses de MMA más conocidos y exitosos de la nación. Tuvo su primera pelea de MMA el 9 de diciembre de 1995 venciendo a Patrick Smith mientras aún representaba a UWF-I en ese momento. Al año siguiente se centró únicamente en MMA.

En total tuvo 48 peleas con récord de 32-13-3.

Yoshihiro Takayama es otro de los jóvenes talentos de Takada. A diferencia de Tamura, es un producto del dojo UWF-I. Mide 6'5'' y pesa 276 lbs. Takayama literalmente se destacó en el campo de la competencia. Takayama debutó el 28 de junio de 1992 perdiendo ante Hiromitsu Kanehara. Más tarde unió fuerzas con Yoji Anjo y Kenichi Yamamoto para formar el establo "Golden Cups". Takayama todavía estaba muy lejos de ser la superestrella del evento principal en la que se convertiría durante las primeras etapas de su carrera en la UWF-I. Todavía se estaba desarrollando como un trabajador eficaz, pero con su tamaño y carisma, sus talentos lo hicieron prominente en las filas de midcard. Durante las rivalidades promocionales con NJPW y WAR, Takayama representó a UWF-I, por la que luchó hasta el colapso de la empresa. En 1997 se unió brevemente a Kingdom Pro Wrestling, otra promoción de estilo shoot, pero no duró mucho. El mismo año se convirtió en parte de la lista de All Japan y se asoció con Takao Omori para formar "No Fear".

De los cuatro prodigios de Takada, Masahito Kakihara es quizás el menos conocido desde el punto de vista de la popularidad, pero seguía siendo un trabajador respetable por derecho propio y compitió en varias promociones de lucha libre en todo el país durante su carrera activa. Kakihara hizo su debut para Newborn UWF. Su primer combate fue en realidad una victoria sobre Yusuke Fuke. Kakihara luego se peleó con el joven luchador Kiyoshi Tamura. Como aprendiz de Takada, hizo lo mismo en la UWF-I desde su creación.

Kazushi Sakuraba contra Renzo Gracie

No pudo alcanzar las mismas alturas que su mentor, pero Kakihara fue un trabajador sólido en las tarjetas intermedias, a menudo emparejado contra otros talentos notables como Gary Albright y Dan Severn. Durante la

guerra entre UWF-I y NJPW, fue uno de los pocos talentos de UWF-I que obtuvo victorias sobre luchadores de NJPW como Kensuke Sasaki, Shinjiro Otani y Yuji Nagata. Kakihara continuó compitiendo por la UWF-I hasta su cierre en 1996. Tuvo un breve período en WAR después de ganar los campeonatos de parejas de seis hombres de la promoción con Takada y Yuhi Sano (fka Naoki Sano). En 1998, Kakihara se convirtió en parte de AJPW reuniéndose con el ex alumno de UWF-I Yoshihiro Takayama. En la década de 2000, luchó en los últimos combates de su carrera activa en NJPW, y se retiró en 2006 debido a lesiones en la columna y ocasionalmente hizo combates de regreso, sobre todo en 2018 para Wrestle Kingdom 12 después de sobrevivir a una batalla contra el cáncer.

El prodigio final de Takada es posiblemente el mejor luchador japonés de MMA de todos los tiempos, el icónico Kazushi Sakuraba. Un nombre siempre sinónimo de las artes marciales mixtas de la nación, Sakuraba en realidad comenzó su carrera en los deportes de combate como luchador profesional. Debido a su experiencia en la lucha libre y su inspiración en la personalidad de Tiger Mask, Sakuraba siempre soñó con convertirse en luchador profesional algún día. Se convirtió en parte de la UWF-I en 1993.

Irónicamente, de los cuatro, Sakuraba, quien más tarde tendría una carrera exitosa, comenzó como el más débil y perdió la mayoría de sus combates anteriores. Kiyoshi Tamura, en particular, no era muy aficionado a Sakuraba durante esos años, y lo molestaba más de lo habitual en sus combates no fue hasta que, en 1995, Sakuraba finalmente comenzó a ser reconocido por sus habilidades y su posición en la tarjeta fue aumentando lentamente. En la disputa interpromocional de NJPW, Sakuraba luchó contra los mejores pesos pesados junior como Shinjiro Otani, Tokimitsu Ishizawa y Koji Kanemoto.

Debido a su mejora técnica en el ring, Sakuraba subió oficialmente a la escena del evento principal en la UWF-I. La empresa no pasó de 1996 por varias razones. Sakuraba continuó sus actividades en la lucha libre profesional y se unió a la efímera Kingdom Pro Wrestling, otra promoción de estilo shoot en la que se convirtió en una de las principales estrellas principales. Tuvo una serie de victorias sobre los veteranos Yoji Anjo y Naoki Sano. En 1998, Sakuraba comenzó a disminuir la velocidad en la lucha libre y centró su carrera en las artes marciales mixtas. Cuando se estableció PRIDE Fighting Championships, se convertiría en una de las primeras estrellas importantes de la compañía y su rivalidad con la familia Gracie fue un gran atractivo. Sakuraba derrotó a numerosos miembros de la dinastía, lo que le valió el apodo de "Gracie Hunter". Desde entonces volvería a la lucha libre profesional de forma esporádica. Las peleas de Sakuraba eran imprescindibles durante sus mejores años, no solo en Japón, sino que también atrajo seguidores en Occidente, lo que le valió el reconocimiento de promociones externas como la UFC.

Su récord general de MMA actualmente es 26-17-1.

Debido al fiasco de Yoji Anjo-Rickson Gracie, en el acto de intentar salvar la gracia, UWF-I accedió a participar en una historia contra New Japan Pro Wrestling. Al igual que la invasión inicial de la UWF, esta vez fue Nobuhiko Takada quien lideró la carga de sus compatriotas. Este resultaría ser el ángulo más exitoso para NJPW en los años 90, ya que encontraron oro masivo con estas historias, llenando estadios y solidificando el estatus de Takada como uno de los mejores luchadores del país. La historia de NJPW vs. UWF-I fue un gran éxito, incluso más grande que la primera que tuvo lugar antes. En el Wrestling World 1996 en el Tokyo Dome es donde esta guerra promocional alcanzó su punto máximo con una asistencia de 54.000.

Takada como Campeón IWGP

Los miembros de las respectivas listas se enfrentaron en combates individuales. En la cartelera hubo una lucha por equipos de seis hombres que abrió el espectáculo en el que los jóvenes talentos: Shinjiro Otani, Tokimitsu Ishizawa y

Yuji Nagata representando a NJPW derrotaron a Hiromitsu Kanehara, Kazushi Sakuraba y Kenichi Yamamoto. Luego, en el octavo combate, Riki Choshu derrotó fácilmente a Masahito Kakihara, la misma historia sucedió en el combate de semifinales en el que Shinya Hashimoto derrotó a Kazuo Yamazaki.

Una de las pocas veces que se defendió el título IWGP fuera de NJPW fue el 1 de marzo de 1996 cuando Takada derrotó a Shiro Koshinaka en un ring UWF-I por dicho cinturón. Fue su única defensa exitosa del título, ya que, al mes siguiente, después de solo 116 días como campeón, dejó caer el cinturón ante Shinya Hashimoto en lo que muchos consideran uno de los mejores combates en la historia de New Japan. La multitud ayudó en gran medida en esta distinción, ya que estuvo caliente de principio a fin en este combate tan esperado entre ases. Aunque su combate contra Fujinami fue el momento culminante de Hashimoto, la victoria sobre Takada inició su carrera récord como Campeón IWGP de 489 días. Esta fue la conclusión de la historia de NJPW vs. UWF-I, ya que poco después, las compañías dejaron de trabajar entre sí. A pesar de lo bueno que fue financieramente para NJPW y la superación de sus luchadores, no se puede decir lo mismo de UWF-I. Finalmente, Lou Thesz se retiró como socio de la promoción ya que las visiones que originalmente tenía para la compañía se desvanecieron debido a que se asoció con NJPW, una compañía a la que dispararon en numerosas ocasiones antes. Con la credibilidad de sus luchadores hundiéndose aún más, el atractivo de UWF-I comenzaba a decaer. Su marca estaba perdiendo el control de la audiencia que les quedaba. Nobuhiko Takada seguía siendo un luchador respetado por los fanáticos, pero no podía llevar a la compañía solo a sus espaldas y la reputación del resto de la lista se vio gravemente dañada al perder ante las estrellas de NJPW. Agregue que Yoji Anjo no logró convertirse en la próxima estrella principal, el tiempo de UWF-I estaba llegando a su fin. Desesperados, formaron una sociedad de corta duración con Genichiro Tenryu.

La promoción de WAR en otro ángulo de rivalidad entre empresas, pero el rayo no cayó dos veces en términos del éxito que recibieron, ya que la falta de interés por UWF-I era inminente en este momento. Eventualmente cerraron las puertas el 27 de diciembre de 1996 presentando su último espectáculo en Korakuen Hall. En el evento principal, Nobuhiko Takada derrotó a Yoshihiro Takayama. Después de que UWF-I desapareció, Takada se tomó un descanso de la lucha libre profesional para concentrarse en sus aspiraciones de MMA. No fue hasta 2004 cuando regresó al cuadrilátero con una personalidad completamente nueva. Takada se tomó un descanso de la lucha libre profesional para concentrarse en sus aspiraciones de MMA.

La otra compañía que se formó a partir de la desaparición de Newborn UWF fue Pro Wrestling Fujiwara Gumi (PWFG). Como sugiere el nombre, fue fundada por Yoshiaki Fujiwara, quien fue uno de los mejores talentos de la encarnación original y segunda de UWF. Desde el punto de vista del tamaño, PWFG fue el más pequeño en comparación con RINGS y UWF-I, sin embargo, se puede argumentar que fueron los más exitosos a corto plazo. RINGS nunca despegó realmente a otro nivel y, aunque UWF-I tuvo eventos con entradas agotadas con NJPW, finalmente terminó con ellos sufriendo una pérdida masiva de credibilidad. Fujiwara fue seguido por sus dos leales estudiantes: Masakatsu Funaki y Minoru Suzuki, la empresa se construyó alrededor de estos dos jóvenes atletas.

Minoru Suzuki

Otros miembros de la lista incluyeron a Yusuke Fuke, Daisuke Ikeda, Minoru Tanaka, Shoichi Funaki, y Satoshi Yoneyama, quien más tarde sería más conocido como Muhammad Yone. También compitieron luchadores de Gaijin como Joe Malenko, Bart Vale, Jerry Flynn, Starman de CMLL y un joven Glenn Jacobs.

Pero su luchador gaijin más conocido fue Ken Shamrock, quien realizó la mayor parte de su trabajo inicial en Japón bajo la bandera de PWFG. El 4 de marzo de 1991 en Korakuen Hall, PWFG realizó su primer show. Una partida de cuatro cartas encabezada por Masakatsu Funaki derrotando a Bart Vale. Esta fue también la primera pelea entre Suzuki y Shamrock, dos futuros rivales tanto en la lucha libre como en las MMA.

Al año siguiente, PWFG con el respaldo de Super Megane (la misma compañía que apoyó a SWS) realizó su primer y único evento en el Tokyo Dome titulado "Stack of Arms". Contó con 10 combates en la tarjeta que fue encabezada por Masakatsu Funaki contra el kickboxer Maurice Smith.

Bas Rutten contra Masakatsu Funaki

Al año siguiente Suzuki y Funaki dejaron a su maestro Fujiwara para crear su propia promoción: Pancrase. Fue un nombre dado por su mentor Karl Gotch basado en el deporte de Pankration. Las reglas de los primeros Pancrase se asemejan a muchas de las MMA modernas. En 1996, el resto de la lista de PWFG creó BattleArts, lo que obligó a Fujiwara a cerrar oficialmente su promoción y solo usar la marca para promocionar sus futuros combates como autónomo para diferentes promociones.

Pancrase se esforzó como entidad comercial. Cambiaron su modelo por completo y no se consideraron como una promoción de lucha libre profesional sino como Artes Marciales Mixtas. Pancrase se convirtió esencialmente en un precursor de futuras promociones de MMA como PRIDE e incluso UFC. Se ha documentado que las peleas eran legítimas, aunque ha habido algunos casos en los que algunos luchadores afirmaron que eran arregladas. Sin embargo, todas las peleas de Pancrase son reconocidas por varios sitios web de MMA como legítimas y pertenecen a los registros de victorias y derrotas de sus luchadores. Tanto Suzuki como Funaki establecieron sus nombres en Pancrase.

Pudieron legitimar sus carreras y dar credibilidad a sus talentos como artistas marciales. No solo "luchadores-luchadores estilo shoot" como Takada o Maeda anteriormente, sino directamente artistas marciales mixtos. Suzuki comenzó fuerte con una racha de siete peleas ganadas al comienzo de Pancrase, todas por sumisión hasta su primera derrota a manos de Bas Rutten el 6 de julio de 1994. El récord general de MMA de Suzuki en Pancrase es 29-19, con 21 por vía de envío. Funaki, por otro lado, perdió en su primera pelea contra Ken Shamrock, pero se recuperó y tuvo una racha propia ganando sus siguientes siete combates hasta perder por sumisión ante Jason DeLucia. El récord general de Funaki en Pancrase es 38-10-1 con 33 de esas victorias por sumisión.

Durante los primeros años de la promoción, The King of Pancrase Championship fue su título principal. Un cinturón de peso abierto que funcionó desde los 90 hasta principios de los 2000. El ganador inaugural fue Ken Shamrock el 17 de diciembre de 1994 ganando un torneo por el cinturón vacante. Otros campeones anteriores incluyeron a Minoru Suzuki, Bas Rutten, Frank Shamrock, Masakatsu Funaki, Yuki Kondo, Guy Mezger, Semmy Schilt y Josh Barnett, el último de los cuales fue el campeón final.

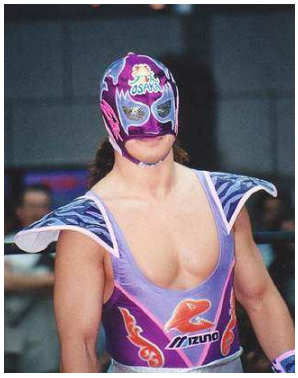
En 2003, Minoru Suzuki dejó Pancrase para regresar a la lucha libre profesional. Tanto Suzuki como Funaki son considerados los padrinos de las MMA japonesas, siendo líderes del movimiento en el país. La rivalidad de Suzuki con Shamrock en particular estableció el estándar para peleas de alta calidad y peleas de larga data en las MMA japonesas.

- Comedia

La comedia y la lucha libre profesional han sido un tándem de larga data que siempre está lleno de controversia cuando estos dos elementos coexisten. En esencia, la lucha libre profesional es una simulación de un deporte competitivo. Mirando los orígenes, la lucha libre se presenta como una forma seria de batalla entre dos o más competidores. Sin embargo, en el camino, no se pudo evitar agregar elementos humorísticos a la forma de arte. Una de las primeras muestras conocidas de este caso fue en la década de 1950 en la escena de lucha libre de EE. UU., donde el ex bailarín de ballet convertido en luchador profesional Ricky Starr entretuvo a la audiencia, mezclando sus movimientos de ballet con su conjunto de habilidades de lucha libre, lo que resultó en algunos combates bastante

divertidos para su tiempo. Los puristas a menudo lo consideran una vergüenza, mientras que algunos aceptaron las formas de lucha en constante evolución.

Del mismo modo, en Japón, la comedia se remonta al siglo XIV, el humor siempre tuvo su lugar en el país. Aunque ya había indicios de comedia en algunas compañías de Puroresu, como en AJPW, donde luchadores veteranos como Haruka Eigen, Rusher Kimura y Mitsuo Momota compitieron principalmente en combates de estilo cómico en la cartelera, ya que ya no podían seguir el ritmo de los jóvenes talentos, el énfasis todavía estaba principalmente en la acción. A finales de los años 80, el comediante y presentador de televisión japonés Takeshi Kitano estuvo involucrado en algunos ángulos importantes para NJPW liderando su propia facción, lo que eventualmente llevó al debut de Big Van Vader en la compañía.



Súper Delfín

Durante un tiempo no hubo una promoción de lucha libre que le diera foco a la comedia hasta en el año 1993 cuando The Great Sasuke fundó Michinoku Pro Wrestling. MPW es la primera promoción de lucha libre independiente en Japón que no tiene su base de operaciones en Tokio, sino en la ciudad natal de Sasuke, Morioka, Iwate. MPW era diferente a todas las principales promociones de lucha libre de su época, ya que era como una mezcolanza de varios elementos en la lucha libre.

Puroresu se mezcló con diferentes aspectos de la Lucha Libre de altos vuelos, la lucha libre estadounidense impulsada por el drama, entre otros. MPW presentó sus espectáculos como más del lado familiar. Los personajes eran completamente caricaturescos, siempre con disfraces completos, como máscaras y otros motivos coloridos. Debido a esto, muchos de los combates fueron cómicos en lugar de serios, lo que resultó ser un éxito entre los fanáticos locales a medida que MPW crecía en popularidad, allanando el camino para una forma de lucha libre alegre en el país. El primer show independiente de Michinoku Pro tuvo lugar el 16 de marzo de 1993.

Super Delfin a menudo se acredita como el innovador del estilo de comedia Puroresu. Hiroto Wakita hizo su debut en la lucha libre profesional el 19 de marzo de 1989 y originalmente era un producto del dojo New Japan. Estaba en la misma clase que sus compañeros de equipo Gedo y Jado. Wakita no duró mucho en su primera carrera con la compañía, eventualmente se fue y compitió por varias promociones independientes en el país.

Creó el truco "Monkey Magic Wakita" durante una gira europea, luego luchó para FMW antes de conseguir un hogar en Universal Lucha Libre de Gran Hamada. Es en esta promoción donde Wakita creó su gimmick más exitoso y conocido de su carrera: Super Delfin. Este personaje se convirtió en un éxito para los fanáticos, ya que no solo era llamativo, sino que el mismo Delfín es carismático y talentoso en el ring. A pesar de luchar con un estilo más cómico, todavía era un trabajador capaz y podía enfrentarse cara a cara con algunos de los otros mejores pesos pesados junior en ese momento. A lo largo del resto de principios de los 90, Super Delfín tuvo mucho éxito en México, ganando campeonatos de peso welter para la UWA y el CMLL. Cuando Great Sasuke formó Michinoku Pro, se convirtió en un habitual de la promoción. Él y Sasuke tuvieron numerosos enfrentamientos entre sí. Delfin también participó en la Super J-Cup de 1994 venciendo a Shinjiro Otani en la primera ronda, pero perdió ante el ex compañero de clase del dojo Gedo en los cuartos de final se convirtió en un habitual de la promoción.

Además de Super Delfin, otro luchador japonés muy conocido por popularizar el arte de la comedia Puroresu en la escena es Yoshikuni Kimura. Fue alumno de The Great Sasuke y uno de los primeros miembros de Michinoku Pro. Más conocido por muchos por su nombre de anillo "Gran Naniwa", cuyo personaje es literalmente un hombre que actúa como un cangrejo. Haciendo su debut a la temprana edad de 16 años, el truco de Gran Naniwa se convirtió instantáneamente en un éxito entre los fanáticos de Michinoku Pro.

A lo largo de su carrera en los años 90, fue uno de los competidores constantes de la promoción y fue un favorito de los fanáticos. Naturalmente, Gran Naniwa estuvo involucrado en muchos combates contra su mentor, The Great Sasuke. Él y Delfin a menudo formaban equipo, formando uno de los mejores dúos de peso pesado junior de su tiempo. Uno de los aspectos más destacados de su carrera fue participar en la Super J-Cup de 1995, terminó llegando a los cuartos de final venciendo al luchador Damian 666 en la primera ronda antes de perder ante el eventual ganador Jushin "Thunder" Liger.

Alrededor de 1997, Naniwa pudo explorar más promociones fuera de Michi Pro. Ha competido en WAR, NJPW, AJPW e incluso en ECW. Su combate debut para la promoción de Paul Heyman fue una etiqueta de seis hombres en la que él, Gran Hamada y The Great Sasuke se enfrentaron al trío Kaientai DX de Dick Togo, TAKA Michinoku y Terry Boy. Naniwa continuó siendo un luchador activo de MPW hasta que en 1999 decidió convertirse en un luchador independiente, compitiendo por todo tipo de promociones regionales o nacionales en todo el país. Lamentablemente, el 6 de octubre de 2010, Naniwa falleció a la edad de 33 años debido a las complicaciones de un infarto. Allanó el camino para tantos luchadores de estilo cómico que vinieron después de él en Japón. Para alguien que es mejor conocido como un personaje humorístico, fue un trabajador capaz por derecho propio, gracias a las influencias que tuvo tanto en Puroresu como en la Lucha Libre.

Gran Naniwa

Menos en el lado de la comedia, Jinsei Shinzaki es un luchador que también estableció su carrera en Michinoku Pro. Comenzó en Universal Lucha Libre de Gran Hamada en 1992. Al año siguiente se unió a MPW, donde se le dio una personalidad de monje basada en los peregrinos de Shikoku. Su atuendo se completa con atuendos como túnicas blancas, sombreros suge-kasa, collares y un bastón. Shinzaki era un talón silencioso que aterrorizaba a los babyfaces como The Great Sasuke. Su truco funcionó bien como un contraste masivo con los atuendos coloridos y llamativos de los personajes que MPW tenía en ese momento.

En 1994, debido a la asociación de WWF con MPW, pudo competir en esa promoción con un nombre diferente, "Hakushi", pero los trucos son bastante similares. Durante esta carrera, fue aún más lejos con el personaje pintando toda su cabeza y cuerpo con kanji.

Jinsei Shinzaki (también conocido como Hakushi)

La mayor rivalidad de Hakushi fue contra Bret Hart, pero duró poco y su carrera en la WWF realmente no funcionó. Durante los siguientes años, regresó a MPW y ha luchado constantemente allí durante el resto de su carrera mientras también trabajaba como autónomo para otras promociones como NJPW, AJPW, FMW e incluso ECW, donde tuvo ese famoso combate por equipos con Hayabusa contra Rob. Van Dam y Sabu para los

Campeonatos Mundiales en Parejas de la compañía en 1997. Shinzaki ha sido presidente de Michinoku Pro desde 2003.

Taka Michinoku y Sho Funaki

Desde un punto de vista internacional, quizás los talentos más conocidos producidos por Michinoku Pro fueron un grupo llamado "Kai En Tai". Originalmente formado por Shiryu (también conocido como Kaz Hayashi), Men's Teioh (también conocido como Terry Boy) y Dick Togo (también conocido como SATO).

Más tarde se les uniría el dúo de Shoichi Funaki y Taka Michinoku. Kaientai en japonés significa literalmente Fuerza Naval Auxiliar, que es una institución naval y una organización paramilitar dedicada a liberar a Japón del régimen feudal y proteger la soberanía nacional del país. Dick Togo y sus hombres convirtieron esto en un grupo cómico de luchadores que se convirtieron en los principales villanos de MPW y fueron a la guerra contra The Great Sasuke, Super Delfin y Gran Naniwa, entre muchos otros. Más tarde, su nombre estable cambió a Kaientai Deluxe o se acortó a Kaientai DX. La facción recorrió suelo estadounidense por primera vez en 1997 cuando Kaientai participó en numerosos combates en ECW, a menudo aún enfrentándose a sus rivales de Michinoku Pro.

También se convertirían en parte del Blue World Order (bWo), un grupo de parodia de la nWo formado por Stevie Richards, The Blue Meanie y Hollywood Nova. Desde que salió de la gira de ECW, Kaientai adaptó su conocido motivo azul para el resto de sus carreras, que se convirtió en sinónimo de cada luchador del grupo. Eventualmente, debido a la asociación de MPW con WWF, Kaientai también se encontró compitiendo por la promoción de Vince McMahon. Hicieron su debut como grupo simplemente volviendo a Kaientai (eliminando la parte DX para no confundirse con D-Generation X) en un episodio de RAW el 30 de marzo de 1998. Sin embargo, antes de esto, Taka Michinoku, en particular, ya hizo su debut en la WWF el año anterior, donde se enfrentó a The Great Sasuke en In Your House: Canadian Stampede PPV. Hablando de Taka, se convertiría en el miembro más notable de Kaientai para la WWF, teniendo una carrera semi-exitosa al ganar el Campeonato de peso semipesado de la WWF el 7 de diciembre de 1997. Se convertiría en el campeón reinante más largo del cinturón con 315 días enfrentándose a numerosos talentos, a menudo otros luchadores, pero incluso su compañero de equipo de mucho tiempo, Sho Funaki, en algunas ocasiones.

A finales de los 90 y principios de los 2000, él y Funaki eran un equipo constante, pero se usaban principalmente en las cartas inferiores y con fines cómicos. A pesar de su falta de éxito general en los Estados Unidos, Taka todavía sorprendió a muchos fanáticos con su increíble atletismo y habilidades en el ring. Mick Foley dijo una vez que, si ser el hombre más talentoso de la lista es suficiente para convertirse en el mejor, Taka Michinoku fácilmente podría haber sido Campeón Mundial. En 2002, Taka creó su propia promoción independiente en Japón como homenaje a su establo "Kaientai Dojo", que funcionó activamente hasta 2018.

Ebessan y Kuishinbo Kamen

En 1998, Super Delfin se mudó de Michinoku Pro para comenzar su propia promoción: Osaka Pro Wrestling. Al igual que MPW, Osaka Pro es una pequeña promoción independiente que atiende principalmente a niños. El estilo de lucha está orientado a la familia y presenta trucos llamativos, coloridos y, a menudo, humorísticos.

El primer evento organizado oficialmente por Osaka Pro tuvo lugar el 29 de abril de 1999. Ha habido toneladas de luchadores que compitieron por Osaka Pro a lo largo de los años, en su mayoría trabajadores autónomos independientes. Súper Delfín fue obviamente el más conocido debido a su notoriedad en MPW y a su competencia en NJPW. Aunque hay dos luchadores en particular cuyas carreras están fuertemente vinculadas gracias a esta promoción y esos dos son Kuishinbo Kamen y Ebessan (también conocido como Kikutaro). Debutando en 1999, Akinori Tsukioka comenzó en la promoción de combate a muerte: IWA-Japan no fue s hasta que se unió a Osaka Pro, donde adoptó este personaje de payaso enmascarado conocido como "Kuishinbo Kamen", que se mantuvo durante el resto de su carrera. En la misma empresa, no se puede mencionar el nombre de Kamen sin hablar de su eterno rival: Ebessan. Interpretado por Mitsunobu Kikuzawa, un oficial que ha competido por toneladas de promociones hasta este momento, principalmente en compañías de combate a muerte como FMW y W*ING.

Al igual que Kamen, Kikuzawa desarrolló un nuevo personaje de dibujos animados enmascarado conocido como "Ebessan", que se basa en Ebisu, el dios japonés de la buena fortuna, algo similar a la figura del monje budista Buddai. Osaka Pro se convirtió en una promoción establecida debido a la rivalidad entre Kuishinbo Kamen y Ebessan. Su estilo de combates cómicos sentaría las bases para lo básico en el estilo humorístico de la lucha libre en el país allanando el camino para futuras empresas como DDT. Sus combates a menudo consistían en escenas cómicas que son tropos comunes hoy en día, como el intercambio de maniobras en cámara lenta, posar después de correr rápidamente a través de las cuerdas, bailar en medio de los combates, entre muchos otros. Sin embargo, lo interesante es que cuando necesitan ser trabajadores serios, Kamen y Ebessan son luchadores competentes por sí mismos. Esto les daría oportunidades para competir en otras promociones como NJPW y AJPW, así como en compañías independientes internacionales como ROH, TNA y PWG. Más tarde, en 2005, debido a que OPW poseía los derechos del personaje "Ebessan", Kikuzawa pasó el truco a otro luchador y creó su propio personaje nuevo conocido como "Kikutaro", mejor conocido por parodiar a otros luchadores populares tanto en los EE. UU. como en Japón.

- Death Match Insanity

Al igual que sus contrapartes cómicas, los combates a muerte son algunos de los aspectos más polarizantes de la lucha libre profesional. Es amado u odiado por un grupo de la comunidad. Los tradicionalistas piensan que es una vergüenza para las raíces greco-romanas y catch-as-can de la lucha libre. Sin embargo, fue capaz de hacer crecer un culto que sigue existiendo hasta el día de hoy. La lucha libre incondicional ha existido durante mucho tiempo, innovada por primera vez por "Wild" Bull Curry en la década de 1960, quien usó "objetos extraños" como sillas y botes de basura en sus combates, lo que conduciría a la descalificación. La década de 1970 es cuando la estipulación hardcore se estaba volviendo más común con luchadores como The Sheik y Abdullah the Butcher siendo más creativos con su variedad de armas como bolas de fuego y tenedores respectivamente.

En la escena puertorriqueña, Carlos Colón se destacó por sus combates sangrientos que lo llevaron a ser un babyface simpático que iba en contra de algunos de los cobardes rudos que visitaban su territorio.

Atsushi Onita

El primer uso del término "combate a muerte" se usó en realidad en el territorio de Texas de The Funks. Dory y Terry tenían una rivalidad de larga data con los Brisco Brothers (Jack y Jerry) que llevaría a Texas Death Matches a determinar los verdaderos ganadores de sus batallas. Todas estas influencias darían lugar a un loco conocido como

Atsushi Onita. Originalmente un prodigio de los pesos pesados júnior en AJPW, estando en la misma clase que Tsuruta y Tenryu. Onita en realidad entrenó con The Funks, por lo que pudo presenciar estos combates brutales en su excursión allí. Se suponía que era el as de la división de peso pesado junior de All Japan que rivalizaba con New Japan, Tiger Mask en los años 80. Onita se peleó principalmente con Chavo Guerrero Sr., quien trajo el Campeonato Internacional de Peso Pesado Jr. de la NWA. Sin embargo, el tiempo de Onita no duró mucho. Justo cuando se estaba recuperando, se vio obligado a retirarse antes de tiempo debido a una serie de lesiones. AJPW celebró una ceremonia para él en 1985. Tres años después, Onita regresó de su retiro, una frase que casi se convertiría en una especie de broma durante el resto de su carrera en el futuro. Tuvo su combate de regreso en 1988 en Pioneer Senshi, donde perdió ante el ex luchador de NJPW Ryuma Go.

Al año siguiente, Onita comenzó a desafiar a los luchadores de la lista de UWF, pero nadie lo hizo. Masashi Aoyagi, un cinturón negro muy conocido en las artes marciales de Karate y miembro de la Asociación Mundial de Karate respondió al desafío de Onita sobre luchadores de la vida real. En un evento de la WKA el 2 de julio de 1989, Onita fue descalificada por usar movimientos de lucha en Aoyagi. Estas fueron las semillas plantadas para su rivalidad. Debido a esta disputa, Onita organizó eventos bajo el nombre de "Frontier Martial-Arts Wrestling" (FMW), en los que los dos primeros eventos se encabezaron en diferentes estilos de combates entre él y Aoyagi. Estos eran similares en concepto con los enfrentamientos de estilo fuerte de Antonio Inoki en la década de 1970 cuando se enfrentó a luchadores de diferentes orígenes, como el judo y el boxeo, que. Onita revivió la idea de "luchador contra artista marcial" en sus combates contra Aoyagi y demostraron ser un éxito ya que ambos eventos en Nagoya y Tokio, que fueron combates de rencor entre los dos, se agotaron instantáneamente.

Sr. Pogo

Antes de que se convirtiera en una promoción conocida por brutales combates hardcore, FMW se mantuvo fiel a sus raíces desde el principio por tener estas "peleas de diferentes estilos". Finalmente, Onita hizo de FMW una promoción oficial mientras continuaba su enemistad con Aoyagi, que sentó las bases de la empresa. El regreso de Onita a la lucha libre también fue un éxito para su carrera individual. En poco tiempo, ya pudo eclipsar su carrera anterior en All Japan. Debido a su baja estatura de 5'11" y un peso de 218 lbs. Onita resonó con el hombre común. Vieron un reflejo de sí mismos en él. A pesar de su pequeña constitución, estaba lleno de intensidad y espíritu de lucha, lo que le valió el respeto y la adoración de los fanáticos. Si bien todavía se presentaban algunas peleas de artes marciales, FMW se convertiría lentamente en una promoción de combate a muerte/hardcore.

Terry Funk siendo su luchador favorito, Onita siguió el camino de su ídolo y llevó el concepto de combate duro a otra estratosfera con la creación del primer combate a muerte con alambre de púas que tuvo lugar en un combate por equipos en el que se emparejó con Tarzán Goto para enfrentarse a Jerry Blayman y Mitsuhiro Matsunaga.

El 7 de enero de 1990, el Campeonato de peso pesado de FMW Brass Knuckles, que originalmente era de la WWA, se convirtió en el título principal de la promoción. Beast the Barbarbian fue el campeón inaugural, pero 10 días después se lo dejó caer a Onita, quien lo mantendría durante 406 días. En total, Onita ostentó el título siete veces, ya que se convirtió en el cabeza de cartel de la compañía durante seis años.

Después de que concluyó su rivalidad con Aoyagi, Onita encontró a su próximo rival en la forma del Sr. Pogo. Tetsuo Sekigawa se graduó originalmente del dojo New Japan en la misma clase que Yoshiaki Fujiwara y Don Arakawa. No encontraría mucho éxito en NJPW, por lo que realizó giras por todo el mundo principalmente en los territorios de EE.

UU. y Canadá, a menudo luchando como el talón extranjero estereotipado. En 1980 creó el personaje "Mr. Pogo" en el territorio tri-estatal de NWA que se ha mantenido desde entonces. El Sr. Pogo era conocido por sus brutales acciones en el ring que dieron lugar a peleas contra Wahoo McDaniel, Butch Reed y The Spoiler. Cinco años después regresó a NJPW haciendo equipo con Kendo Nagasaki conocido como The Ninja Express. También lucharían muchas veces en el territorio puertorriqueño de WWC, donde Pogo tuvo una pelea sangrienta con Bruiser Brody. En 1990 finalmente compitió en FMW donde tuvo una larga rivalidad con Atushi Onita. Inicialmente comenzó como manager de Tarzán Goto, pero finalmente se convirtió en uno de los mejores luchadores de la promoción. El primer encuentro entre los dos en una pelea de lucha libre fue el 6 de enero de 1991 cuando Onita y Sambo Arako derrotaron al equipo de Mr. Pogo y The Gladiator (también conocido como Mike Awesome) en una pelea callejera por equipos. Durante los siguientes años, Onita y Pogo estuvieron involucrados en combates de alto perfil entre sí. Se convertirían en los principales rivales de FMW que se disputan principalmente en No Rope Barbed Wire Explosive Matches. Literalmente abrieron el camino para este tipo de enfrentamientos por el resto del tiempo.

Tarzán Goto

Además del Sr. Pogo, Onita tenía varios otros rivales que también ayudaron a establecer la escena de los combates a muerte en el país. Tarzan Goto fue otro de los talentos notables de FMW en su apogeo. Comenzó en AJPW a principios de los 80 y también luchó por varios territorios de EE. UU. En 1989 se incorporó oficialmente a FMW. Fueron él y Onita quienes tuvieron el primer combate de alambre de púas explosivo en Japón que revolucionó lo que todavía se conocía en ese momento como "lucha libre basura". Ya sea como adversarios o compañeros de equipo, las carreras de Goto y Onita estuvieron muy entrelazadas a principios de los 90, ya que ambos eran algunas de las principales estrellas de FMW. El 30 de enero de 1992, Tarzán Goto celebró el Campeonato FMW Brass Knuckles por primera vez al vencer a Big Titan (también conocido como Rick Bognar) antes de perderlo 55 días después ante el boxeador veterano Leon Spinks.

Mitsuhiro Matsunaga es otro nombre que a menudo se relaciona con los combates a muerte en el país. Inicialmente era un luchador de kárate como Masashi Aoyagi, pero luego sería entrenado para convertirse en luchador profesional. Hizo su debut durante la serie de eventos de peleas de rencor entre Onita y Aoyagi. Matsunaga pasó los primeros dos años de su carrera bajo la bandera de FMW, a menudo involucrado en combates contra Onita y Goto. Cuando terminó la asociación entre FMW y WKA, inicialmente dejó la promoción en busca de otras compañías independientes como Wrestling International New Generations (W * ING). En su apogeo entre principios y mediados de los 90, FMW fue un gran atractivo. Los fanáticos que se estaban cansando de la misma presentación de siempre en promociones como NJPW y AJPW, encontraron una nueva alternativa que se adaptaba a sus gustos. Los combates a muerte se convirtieron en el equivalente punk de la música en el que no se adhieren a las reglas tradicionales de la lucha libre y siempre se excedieron con el concepto, llevando todo a otro nivel un combate tras otro. Eventualmente, los fósforos de alambre de púas no fueron suficientes, ya que habría más tipos de fósforos mortales que se inventaron a lo largo de los años que involucraban vidrio, clavos, tachuelas, piscinas, fuego real y muchos más. Debido a esta nueva locura, otros promotores y luchadores comenzaron a entrar en la tendencia de los combates a muerte creando sus propias promociones basadas en este concepto salvaje. Una de las primeras empresas que se adelantó contra el FMW de Onita fue la mencionada W*ING. Fundada el 1 de diciembre de 1991 por los socios comerciales Kazuyoshi Osako y Mickey Ibaragi. W*ING pudo robar el cabeza de cartel de FMW, el Sr. Pogo y se unen a sus filas, así como a Víctor Quiñones, quien era el jefe de reservas en ese momento para la compañía, y brindó su experiencia en combates que aprendió de Puerto Rico. Debido a la participación de Quiñones, W*ING también se asoció con WWC. El 7 de agosto de 1991 tuvieron su primer evento en el Korakuen Hall encabezado por una lucha por equipos de seis hombres entre Akitoshi Saito, Koichiro Kimura y Mitsuteru Tokuda

venciendo al trío de Mr. Pogo, Steve Collins y TNT (también conocido como Savio Vega). Otros luchadores como Gypsy Joe, The Headhunters y The Mascaras Brothers también participaron en los primeros años de W*ING.

Kintaro Kanemura

La estrella más grande que salió de esta promoción fue Kintaro Kanemura. Su primer combate fue el 20 de diciembre de 1990 contra Akitoshi Saito en Pioneer Senshi, pero estableció su carrera bajo la bandera de W*ING. Kanemura tenía muchas similitudes con Onita durante su paso por la empresa. También era pequeño en estatura, de hecho, incluso más pequeño que Onita, con una estatura de 5'10'' y un peso de 247 libras. Kanemura se convirtió en el favorito desvalido de la audiencia de W*ING. Sin embargo, a diferencia de Onita, que estuvo rápidamente en el evento principal, Kanemura se abrió camino para subir de rango comenzando en la cartelera y finalmente llegando a los eventos principales. Él y Matsuhiro Matsunaga formaron un equipo para enfrentarse al dúo de villanos de películas de terror de Freddy Krueger (también conocido como Doug Gilbert) y Super Leather (también conocido como Cabo Kirchner). Estos personajes pueden parecer de mal gusto para una audiencia occidental, pero fueron atractivos para los fanáticos japoneses, ya que se convertirían en personajes recurrentes en combates duros y a muerte durante muchos años. Kanemura también se peleó con Gedo y Jado por estos años. Para 1993 ya era el as de W*ING, la mayor estrella de la promoción incluso representando a la compañía en territorios externos como WWC en Puerto Rico y Smokey Mountain Wrestling (promoción de Jim Cornette) en Kentucky. Otros luchadores notables que compitieron en W*ING fueron Kim Duk, The Great Sasuke, Taka Michinoku y Super Delfin.

Cuando Victory Quiñones dejó W*ING en 1994, creó otra promoción de combate a muerte con el nombre de Asociación Internacional de Lucha Libre de Japón (IWA-Japón). Otra compañía rival de FMW, IWA-Japón, tuvo más éxito que W * ING de corta duración. Además de FMW, muchos de los combates a muerte notables que tuvieron lugar en el país en este momento fueron de IWA-Japón. Kanemura se unió a IWA-Japón tras el cierre de W*ING, así como a otros talentos tanto japoneses como puertorriqueños. El primer espectáculo de IWA Japón tuvo lugar el 21 de mayo de 1994 encabezado por Crash The Terminator (también conocido como Bill DeMott) venciendo a Nobutaka Araya. El evento más grande y exitoso producido por IWA-Japón fue el 20 de agosto de 1995 conocido como "Kawasaki Dream", que era esencialmente una supercarta de lucha libre para combates a muerte.

Asistieron 28.757 aficionados en el Estadio Kawasaki, fue la multitud más grande para un espectáculo de IWA Japón y podría decirse que la compañía alcanzó su punto máximo con este evento que sigue siendo muy popular entre la comunidad de fanáticos de la lucha libre.

Cactus Jack y Terry Funk

El punto culminante principal del evento fue el Torneo King of the Death Match de 1995, que contó con ocho luchadores que compitieron en diferentes formas de combates a muerte para determinar cuál era el mejor de todos. El torneo contó con el Sr. Gannosuke, Tiger Jeet Singh, Terry Funk, Leatherface, Cactus Jack, Terry Gordy, Hiroshi Ono y Shoji Nakamaki. Los combates que no son de torneo en la cartelera presentaban a Flying Kid Ichihara

perdiendo el Campeonato Internacional de Peso Semipesado de la WWA ante Takashi Okano, Iceman derrotando a Kamikaze en una pelea individual, The Headhunters capturando los Campeonatos Mundiales en Parejas de la IWA de Los Cowboys (El Texano y Silver King), y una pelea por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la NWA en la que Dan Severn defendió con éxito el título ante Tarzán Goto por nocaut técnico.

En cuanto al torneo, en la primera ronda Tiger Jeet Singh derrotó a Mr. Gannosuke en un Barbed Wire Board and Chain match, Terry Funk hizo lo propio con Leatherface, mientras que Cactus Jack derrotó a Terry Gordy y Shoji Nakamaki derrotó a Hiroshi Ono en un Barbed Wire Baseball.

Combate de bate y chinchetas. Para las semifinales, dos veteranos se enfrentaron cuando Funk venció a Singh en un combate de tablero de alambre de púas y vidrio, mientras que Cactus Jack se llevó la victoria sobre Nakamaki en un combate de tablero de alambre de púas y clavos. Todo esto conduciría al ahora famoso Duelo a muerte con alambre de púas, tablas explosivas y anillo explosivo entre Terry Funk y Cactus Jack. Es considerado por muchos como posiblemente el mejor combate hardcore/death de todos los tiempos. Si bien Funk ya era bien conocido como una leyenda del hardcore en este momento, este fue realmente el combate que trajo fama y notoriedad a la carrera de Mick Foley, ya que terminaría venciendo a Funk después de 13 minutos de acción infernal, consolidando su estatus como el Rey de la Death Match en 1995. Este combate específico se convirtió en el modelo para todos los principales combates a muerte de alto perfil que avanzaron, ya que ambos hombres ejercieron sangre y sudor literal en este asunto.

Sr. Gannosuke

Cuando el fundador Quiñones dejó la promoción en 1995, IWA-Japón empezó a ir cuesta abajo. Todavía continuaron con el negocio durante los siguientes 20 años, pero nunca pudieron replicar las mismas alturas de éxito que tuvieron con el evento Kawasaki Dream y, en la década de 2000, el concepto de combate a muerte se hizo hasta la muerte y los fanáticos estaban listos para seguir adelante a otras cosas IWA-Japón cerró oficialmente en el año 2014.

Volviendo a FMW, alrededor de mediados de los 90, los jóvenes talentos comenzaron a labrarse su propio camino y desarrollar sus talentos aún más, ganando el reconocimiento de los fanáticos y convirtiéndose en futuras leyendas de los combates a muerte. Masashi Honda y Eiji Ezaki eran amigos de la universidad. Su amor por la lucha libre profesional los conectó, más tarde decidieron entrenar juntos ingresando al negocio.

Durante cuatro años lucharon en pequeños espectáculos independientes hasta que en 1991 finalmente tuvieron la oportunidad de firmar con FMW y perfeccionar sus talentos aún más en el sistema de dojo de la promoción. Bajo la tutela de Tarzán Goto, Ezaki y Honda hicieron su debut en un ring FMW con un mes de diferencia. Comenzaron su carrera en FMW como un dúo de parejas jóvenes que generalmente perdían ante luchadores veteranos en la cartelera que pagaba sus cuotas. Meses después, se separaron y esto sería crucial para sus carreras a medida que se convertían en estrellas individuales con nuevos trucos. El 22 de octubre de 1991, Honda se transformó oficialmente en Mr. Gannosuke. Un talón descarado y arrogante que se parece a la leyenda Umanosuke Ueda, quien inventó la personalidad del villano rubio blanqueado en Puroresu.

El Sr. Gannosuke se convirtió lentamente en uno de los mejores en FMW, peleándose con Atsushi Onita, y también involucrándose en peleas callejeras de alto perfil y combates a muerte con alambre de púas. En cuanto a su ex compañero de equipo, Eiji Ezaki fue enviado a una excursión por las regiones de América del Norte. Durante esta gira creó su ahora famoso personaje: Hayabusa. Un luchador enmascarado cuyo atuendo se basa en el ave fénix sagrada. Al igual que leyendas del pasado como Gran Hamada y Jushin Liger, Hayabusa mezcló todo tipo de estilos en su lucha libre, particularmente Lucha Libre ya que compitió por promociones como WWC y CMLL a principios de los

90. En 1994 participó en el torneo inaugural Super J-Cup en representación de FMW, pero finalmente perdió en la primera ronda ante Liger.

Al regresar a tiempo completo a FMW, Hayabusa se conectó instantáneamente con los fanáticos debido a sus habilidades de alto vuelo que asombraron a la audiencia. Se insertó en las principales historias que involucran a los principales eventos de la empresa. Debido a su creciente popularidad, Hayabusa fue visto como el próximo as potencial de FMW, y eventualmente superó a Onita por el trono. Los antiguos compañeros de equipo, el Sr. Gannosuke y Hayabusa reavivaron su conexión, pero esta vez como rivales acalorados. Tuvieron muchos combates a muerte entre sí a lo largo de los años, lo que elevó sus carreras en el proceso, estableciéndose como los mejores talentos.

Masato Tanaka contra Mike Awesome

Masato Tanaka es otro luchador joven en este momento que eventualmente se haría un nombre en FMW. Originalmente un aprendiz de los hermanos Takano, Tanaka se convirtió en parte de FMW en 1993. Fue asesorado personalmente por el mismo Onita.

Tuvo su primer combate en la empresa el 23 de julio de 1993 perdiendo ante Ricky Fuji. En el transcurso de los siguientes años, lucharía contra jugadores como Eiji Ezaki y el Sr. Gannosuke en los lugares intermedios de la cartelera. Debido a su actitud implacable y su capacidad para absorber el castigo, Tanaka también se convirtió en el favorito de los fanáticos. Sus cicatrices de batalla se convirtieron en una famosa marca registrada suya que tomó de los lugares más duros y de combates a muerte. Desde mediados hasta finales de los 90 todavía luchaba en combates por equipos. El 5 de mayo, Podría decirse que 1996 fue el mejor combate a muerte por equipos en FMW cuando las estrellas en ascenso Hayabusa y Masato Tanaka se unieron contra el dúo veterano de Terry Funk y Mr. Pogo.

Fue un combate a muerte con explosión de alambre de púas y se considera uno de los combates más sádicos de todos los tiempos. Los veteranos lograron exprimir la victoria después de una dura batalla contra el equipo mucho más joven, pero fue en este combate donde tanto Hayabusa como Tanaka realmente se consolidaron como dignos contendientes para los altos mandos. También fue en FMW donde comenzó su rivalidad de una década contra The Gladiator, también conocido como Mike Awesome. El primer encuentro entre los dos data del 23 de abril de 1994, donde el trío gaijin de Big Titan, Dr. Luther y The Gladiator derrotó a Tanaka, Gannosuke y Battle Ranger. El 27 de mayo, 1996 The Gladiator derrotó a Super Leather por el Campeonato de peso pesado FMW Brass Knuckles.

También capturaría el Campeonato de peso pesado independiente de FMW de WING Kanemura, quien invadió FMW en una historia junto con varios ex miembros de la lista de W * ING cuando su compañía cerró. Esta fue la segunda carrera de Gladiator con el cinturón que duró 489 días y se convirtió en el campeón de peso pesado de FMW Brass Knuckles con el reinado más largo. Luego de una racha dominante, terminó a manos de Masato Tanaka quien ganó el cinturón por primera vez en su carrera el 28 de septiembre de 1997. Al año siguiente Tanaka y Gladiator llevaron su rivalidad a Extreme Championship Wrestling (ECW) donde tuvieron varios combates individuales y por equipos. Tanaka también tuvo una breve carrera mundial en parejas con Balls Mahoney en la promoción. El 19 de septiembre, 1999 Mike Awesome derrotó a Taz por el Campeonato Mundial Peso Pesado de la ECW. Él y Tanaka se pelearían por el cinturón, en el que la superestrella japonesa volvió a vencerlo el 17 de diciembre del mismo año, sin embargo, solo 5 días después, Awesome capturó el cinturón nuevamente. Los dos continuaron luchando por el resto de sus carreras como feroces rivales, teniendo su último combate entre ellos en el PPV ECW One Night Stand el 12 de junio de 2005, donde Mike Awesome derrotó a Masato Tanaka. Desafortunadamente, dos años después, Awesome falleció a la edad de 47 años.

Hacia mediados de los 90, Atsushi Onita, aunque todavía era el as de la compañía, comenzaba a disminuir el ritmo y futuras superestrellas como Hayabusa y Masato Tanaka estaban emergiendo del midcard. Como se mencionó anteriormente, cuando W*ING cerró, anteriormente Kintaro Kanemura ahora conocido como WING Kanemura invadió FMW con varios miembros de la lista WING.

Onita y Kanemura tenían una rivalidad de alto perfil, enfrentando a los ases de las dos principales promociones de combates a muerte en ese momento. Dentro de la misma línea de tiempo, creó un personaje de alter ego conocido como The Great Nita, que se basa en gran medida en The Great Muta. El 4 de mayo de 1995, Atsushi Onita derrotó al Sr. Pogo por el Campeonato Brass Knuckles en un combate a muerte de doble infierno con alambre de púas. Al día siguiente, Onita se enfrentó a Hayabusa por el título en una jaula de acero de alambre de púas explosiva que era FMW 6th Anniversary Show y el segundo combate de retiro de Onita. Fue un gran evento al que asistieron 58.250 aficionados en el Estadio Kawasaki. Fue un combate controvertido en sí mismo. En cuanto a la calidad, el combate está altamente calificado como uno de los mejores combates a muerte de todos los tiempos. Ambos maestros de su loco oficio, Onita y Hayabusa ofrecieron un espectáculo fantástico y memorable. Sin embargo, el resultado final es visto como cuestionable por algunos.

Hayabusa

En lugar de pasar la antorcha tradicional, por lo general las leyendas permiten que los talentos más jóvenes los inmovilicen, estableciendo sus carreras en el proceso, Onita retuvo el Campeonato Brass Knuckles sobre Hayabusa y al día siguiente dejó vacante el cinturón cuando se retiró. En este punto, Onita ya vendió FMW e intentó tener una carrera en la actuación dejando oficialmente la lucha libre profesional. El 27 de junio, 1995 Hayabusa finalmente ganó el título en un torneo, pero lo dejaría vacante tan pronto como lo ganara debido a una lesión. En el último show de FMW en 1996, Onita hizo un regreso sorpresa haciendo equipo con Masato Tanaka, Mr. Pogo y Tetsuhiro Kuroda para derrotar al establo Funk Masters of Wrestling liderado por Terry Funk acompañado con Hisakatsu Oya y The Headhunters. En 1995, Shoichi Arai ya era presidente de FMW junto con Hiromichi Fuyuki como jefe de reservas. Las cosas cambiaron drásticamente para FMW bajo esta administración.

Disminuirían la imagen de combate a muerte por la que la marca era más conocida y cambiarían a un programa de lucha más orientado al entretenimiento como WWF. En teoría, su intento fue con buenas intenciones, ya que querían que sus luchadores tuvieran carreras a largo plazo en lugar de lastimarse constantemente el cuerpo debido a estas estipulaciones brutales. Hayabusa regresó de una lesión por esta época y con Onita fuera de escena, reanudó su papel como el nuevo as de FMW. Alrededor de finales de los 90, Hayabusa también pudo competir en otras promociones como AJPW, donde se asoció con Jinsei Shinzaki de Michinoku Pro. Tuvieron varios combates contra equipos notables de todo Japón, como The Holy Demon Army (Kawada & Taue), Misawa & Akiyama y Kobashi & Mossman, todos muy aclamados. De vuelta en FMW, Hayabusa continuó teniendo combates con Terry Funk, Masato Tanaka, The Gladiator y Jado. Finalmente, en el 9th Anniversary Show el 30 de abril de 1998, ganó el Campeonato Brass Knuckles una vez más al derrotar al ex compañero aprendiz, el Sr. Gannosuke. A pesar de ser ahora el as, Hayabusa nunca pudo representar verdaderamente a la compañía de la misma manera que lo había hecho Onita en el pasado. Tampoco le hizo ningún favor cuando Onita finalmente regresó de su retiro una vez más, sin poder actuar. En este punto, la mística de Onita estaba empezando a desvanecerse entre los fans. No es capaz de cumplir sus promesas de retirarse y siempre vuelve a la lucha libre, perdiendo credibilidad ya que solo hay tantas veces que los fanáticos pueden trabajar. En 1999, Hayabusa acumuló múltiples lesiones, y finalmente pasó de ser un gran volador a un técnico más basado en el tapete, como sugirió Fuyuki. Terminó perdiendo la máscara por completo y

volvió a competir como Eiji Ezaki después de la gira Goodbye Hayabusa. El 24 de septiembre de 1999, Kodo Fuyuki estableció el Campeonato de peso pesado WEW que se otorgó a sí mismo.

Reemplazó al Campeonato Brass Knuckles ya que Hayabusa fue acreditado como el ganador final en el linaje del cinturón el 23 de agosto de 1999. El título WEW Heavyweight se convirtió en el nuevo premio principal de FMW. El 27 de agosto de 1999, Ezaki debutó con su nuevo personaje conocido simplemente como "H" completo con un cambio de imagen total con cabello teñido, pecho tatuado y luchador en jeans. Un contraste total con su gimmick de Hayabusa. H peleó principalmente contra Fuyuki, Tanaka y Gannosuke, quienes eran los mejores luchadores en FMW en este momento. Si bien Onita mantuvo una presencia en FMW, era más o menos un trabajador independiente. Desafortunadamente, el 22 de octubre de 2001, una de las tragedias más tristes en la lucha libre profesional tuvo lugar cuando la carrera de Hayabusa llegó a su fin después de sufrir una lesión que aterrizó en su cuello en un combate contra Mammoth Sasaki.

Esto lo paralizó del cuello para abajo y estuvo en silla de ruedas por el resto de su vida hasta su fallecimiento el 3 de marzo de 2016. El potencial de Hayabusa realmente nunca se alcanzó, pero en su carrera aparentemente corta, aún pudo convertirse en uno de los atletas más respetados y buscados en Puroresu, al mismo tiempo que sirvió como una gran influencia para tantos futuros luchadores que lo sucedieron. Después de perder varias estrellas, la falta de interés de los fanáticos, así como una multitud de problemas internos, incluida su participación en la mafia japonesa, FMW cerró oficialmente en 2002. Los miembros restantes de la lista se separaron con Fuyuki creando World Entertainment Wrestling. (WEW) y Mr. Gannosuke con Wrestling Marvelous Future (WMF).

Entrada de Onita en el Dome

Para Atsushi Onita, continuó explorando varias promociones, dejando su característico rastro de combate a muerte en el proceso. En 1999, sus historias infames en NJPW desafiaron a sus principales nombres. En el evento Wrestling World en el Tokyo Dome el 4 de enero, fue derrotado por Kensuke Sasaki vía DQ con el árbitro invitado especial Kotetsu Yamamoto. Tres meses después, luchó contra Masahiro Chono en el primer combate a muerte con alambre de púas explosivo sin cuerda en NJPW que resultó en un empate. Fue uno de los combates más memorables en New Japan, particularmente por las entradas de ambos hombres.

Onita se dirige al ring, fuma un cigarrillo mientras la basura de los fanáticos lo baña, todo el tiempo con una sonrisa de suficiencia en su rostro, luego Chono ingresa con su característico jeepney a la arena. Onita regresó el 21 de julio de 1999 en una etiqueta de seis hombres donde fue compañero del dúo Team 2000 de Chono y AKIRA contra los remanentes de nWo Japan: Mutoh, Saito y Tenzan. Finalmente, trajo de vuelta al personaje de The Great Nita solo por una noche en un dream match contra The Great Muta el 28 de agosto de 1999, donde los dos se enfrentaron en un No Rope Explosive Barbed Wire Barricade Land Mine Double Hell Death Match en el que Muta se encontró victorioso.

En 1995, dos veteranos de la escena de la lucha libre, The Great Kojika y Kendo Nagasaki, fundaron Big Japan Pro Wrestling, que fue otra promoción estilo combate a muerte, fuertemente influenciada por compañías preexistentes en ese momento como FMW, W * ING e IWA-Japan. Sin embargo, lo que hizo que BJW se destacara sobre el resto fueron sus estipulaciones extremas que incluso hicieron que FMW pareciera liviano con sus explosiones.

Algunos de los más notables fueron Circus Death Matches, Fire Stone Death Matches, algunos incluso incluyeron animales como Piranha, Crocodile y Scorpion Death Matches. También fueron conocidos por su innovación en el uso de tubos de vidrio y palitos de barbacoa como parte de sus combates. El futuro luchador de la WWE, Yoshihiro Tajiri, comenzó su carrera en BJW. Varios ex luchadores de FMW como el Sr. Gannosuke, Tarzan Goto y Flying Kid Ichihara también compitieron en sus primeros días. Sin embargo, hay dos luchadores en particular que dejaron una gran

huella en BJW desde los 90 hasta los 2000. Yosuke Kobayashi comenzó su carrera en la lucha libre el 29 de mayo de 1995, se graduó del dojo Big Japan y fue asesorado personalmente por Abdullah the Butcher. Adaptaría una personalidad similar a su maestro como Abdullah Kobayashi.

Abdullah Kobayashi

Es famoso por algunos de los lugares más brutales y repugnantes de BJW. Su carrera es prácticamente sinónimo de la empresa, ya que en sus 25 años en curso ha competido principalmente en Big Japan. Ha ostentado la mayoría de los títulos en la compañía a lo largo de los años, en particular siendo 5x BJW Deathmatch Heavyweight Champion y 5x BJW Tag-Team Champion.

El 23 de agosto de 1998, Jun Kasai hizo su debut en BJW. Es otro talento bien versado en el estilo de combate a muerte y, a menudo, muchos lo consideran el mejor luchador de combate a muerte de todos los tiempos. Kasai también era conocido por sus manchas retorcidas, lo que le provocó múltiples cicatrices en todo el cuerpo a lo largo de los años. Alrededor de finales de los 90 entrando en la nueva década, Kasai era mejor conocido por representar a BJW en su rivalidad promocional contra Combat Zone Wrestling (CZW).

Kasai es 3x BJW Tag-Team Champion y ex WEW Hardcore Tag-Team Champion. Ha luchado bajo la BJW durante 15 años mientras también competía para varias otras promociones en todo el mundo. Un joven Yoshihiro Tajiri que luego impactaría la escena del peso crucero en los EE. UU., particularmente para ECW y WWE, mientras comenzaba su carrera en IWA-Japón el 19 de septiembre de 1994.

- La segunda oleada Joshi y su declive

Manami Toyota

De cara a la década de 1990, Joshi Puroresu alcanzaría su pico absoluto como industria al mismo tiempo que recibía el declive que desafortunadamente enfrentó en las últimas partes de la década. Saliendo de las tendencias iniciadas por The Crush Gals y Jaguar Yokota, All Japan Women's Pro-Wrestling (AJW) seguía siendo la mayor promoción de lucha libre femenina no solo en Japón sino en todo el mundo. Han demostrado ser el hogar de la lucha libre femenina de la mejor calidad y, independientemente del género, solo tienen grandes actuaciones en general. En 1986, Jaguar Yokota se retiró por primera vez, siguiendo la tradición, muchos de sus estudiantes terminarían en su posición como el as de AJW y se convertirían en nombres propios establecidos. El más notable de ellos sería Manami Toyota. Debutando el 5 de agosto de 1987 a la edad de 16 años, Toyota comenzó como cualquier otro joven novato de su tiempo, donde comenzó en la cartelera y poco a poco se fue abriendo camino hasta la cima. Sin embargo, su momento en el centro de atención llegó mucho antes de lo habitual, ya que en el segundo año de su carrera tuvo

una actuación destacada el 6 de mayo de 1989 en el show de Wrestlemarinepiad. Toyota y Mima Shimoda, entonces conocidas como Tokyo Sweethearts, se enfrentaron al equipo de Etsuko Mita y Toshiyo Yamada. Se reservó como una pelea por equipos estándar de la cartelera, pero terminó robándose todo el espectáculo por su trepidante conjunto de acción y sus impresionantes maniobras de alto vuelo, algo que Joshi se adelantó a su tiempo. Incluso superaron a los veteranos que estaban en el programa en ese momento. Gracias a su personalidad carismática natural, su conjunto de movimientos ofensivos llamativos y una habilidad innata que podría ganarse fácilmente la simpatía de la multitud.

Yamada y Toyota

En los primeros años de su carrera, Toyota ya encontró el éxito en el título. El 18 de noviembre de 1989 ganó el Campeonato AJW venciendo a una de sus futuras rivales en Kyoko Inoue cuando ambas aún estaban comenzando. 287 días decentes antes de dejar vacante el cinturón el 1 de septiembre de 1990. Poco después, ganó el Campeonato All Pacific de Bison Kimura y tuvo una carrera de 161 días, una sola defensa sobre otro joven advenedizo en ese momento en Akira Hokuto antes de perder el cinturón a Suzuka Minami.

Como se mencionó anteriormente, Toyota se puso inicialmente en un equipo con Mima Shimoda como Tokyo Sweethearts. Estaban siendo preparados como la nueva generación de Crush Gals en un intento de replicar su éxito, sin embargo, el equipo no duró mucho e, irónicamente, Toyota encontró una mejor química como equipo con otro futuro rival en Toshiyo Yamada. Lo que hizo grande a su equipo de etiqueta es el completo contraste de estilo. Toyota es una luchadora orientada a los altos vuelos que tiene un ritmo muy rápido con sus secuencias, mientras que Yamada estaba más o menos en el lado más valiente, un tipo de luchador de tierra y libra, citando a personajes como Chigusa Nagayo y Akira Maeda como sus influencias. Dicho esto, a pesar de su estilo, Yamada aún podía trabajar en la acción de alta velocidad que hizo un dúo interesante que capturó el interés de muchos fanáticos.

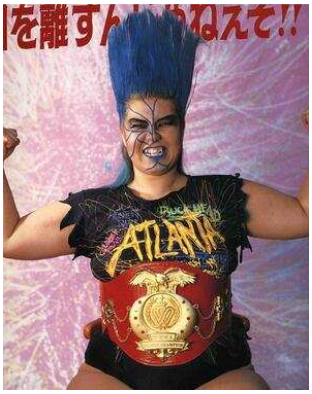
El 20 de marzo de 1992, Toyota y Yamada, las entonces campeonas mundiales femeninas en parejas de la UWA, derrotaron al equipo de Aja Kong y Bison Kimura, que eran las campeonas en parejas de la WWWA, en una lucha por el título de unificación para ambos cinturones en parejas. Tuvieron una carrera dominante en la división de parejas, reinando durante 387 días venciendo a numerosos luchadores durante ese período de tiempo. Eventualmente fueron derrotados por The Inoue's (Kyoko y Takako). Alrededor de 1994, en su segundo reinado en el All Pacific Championship, Toyota lentamente se abrió camino hacia la cima como una estrella individual. Su tiempo como el nuevo as de AJW se hizo más evidente. Como es tradición, una de sus primeras peleas en este punto de su carrera fue Toshiyo Yamada.

El 25 de abril de 1992 Manami Toyota ganó el Campeonato Mundial IWA. Fue el título femenino más importante originalmente de Stampede Wrestling de Stu Hart, pero Monster Ripper lo trajo a AJW a finales de los 80. Se disputó en torno a jugadores como Chigusa Nagayo y Madusa Miceli. En 1991, el título vacante lo ganó Kyoko Inoue en la final de un torneo sobre Debbie Malenko, luego lo perdería ante Toyota, quien tuvo un reinado asombroso de 1115 días con el cinturón, que es uno de los más largos para mujeres. El campeonato reina en la historia de la lucha libre profesional.

El 15 de agosto de 1992 en su segunda defensa con el cinturón Manami Toyota derrotó a Toshiyo Yamada en un combate pelo contra pelo. Encabezó el Korakuen Hall esa noche y se considera el mejor combate individual de sus carreras hasta ese momento. Toyota y Yamada demostraron que eran dignos de ser el centro de atención como los mejores talentos de la lista apilada que tenía AJW.

Si bien Manami Toyota estaba en camino de convertirse en el as de AJW superando a su mentor Jaguar Yokota, AJW estaba lleno de futuras leyendas en este momento. Particularmente en la división de parejas, Toyota y Yamada tuvieron muchas peleas memorables contra el dúo de Etsuko Mita y Mima Shimoda, más conocidas como Las Cachorras Orientales (LCO). La ironía de esto es que tanto Mita como Shimoda comenzaron sus carreras en las esquinas opuestas, siendo compañeros de equipo de Yamada y Toyota respectivamente como Dream Orca y Tokyo Sweethearts. En 1991 sus equipos originales se separaron, al año siguiente realizaron una gira por México junto con Akira Hokuto y aquí es donde formaron su ahora conocido nombre de equipo. Con su influencia de lucha, luchaban del lado del talón y tenían personajes agresivos que a menudo usaban objetos extraños como sillas de acero para su ventaja. LCO compitió en todo Japón y México, ejerciendo su dominio y ganando una gran cantidad de oro en el proceso. Fueron considerados como uno de los mejores, si no el mejor equipo de joshi en ese momento. El 14 de noviembre de 1990 ganaron los Campeonatos Japoneses en Parejas en AJW. También lucharon en otras promociones como en JWP donde se convirtieron en dobles campeones.

El 27 de marzo de 1994 ganaron los Campeonatos en Parejas de JWP al vencer a Mayumi Ozaki y Cutie Suzuki, luego, la semana siguiente capturaron los Campeonatos Mundiales en Parejas Femeninos de la UWA de manos de Yumiko Hotta y Takako Inoue. Estos últimos tuvieron una racha dominante que duró unos impresionantes 521 días. LCO también fueron 3 veces campeones mundiales en parejas de la WWWA a fines de los 90.



Bull Nakano

Hablando de equipos, el establo Gokuaku Domei de Dump Matsumoto todavía se estaba fortaleciendo en los años 90. En este punto, incluso tenía damas más amenazantes que se unieron a sus filas. Dos de los cuales se convertirían en sus propias estrellas más grandes, tanto como equipo, acto individual e incluso futuros rivales en el futuro. Debutando en 1983 después de entrenar a una edad temprana en el AJW Dojo, Keiko Nakano fue vista con mucho potencial desde el comienzo de su carrera. A los 16 años ya ganó el Campeonato Junior AJW.

Al año siguiente, en 1984, cambió su nombre de ring a "Bull Nakano" y luego ocupó el Campeonato AJW durante tres años. Nakano finalmente fue asesorado por Dump Matsumoto, el maestro y el dúo de estudiantes ganaron el Campeonato Mundial en Parejas de la WWWA al vencer a las Crush Gals. Por este punto también lucharon en la WWF, particularmente en un combate contra el equipo de Velvet McIntyre y Dawn Marie Johnston. Alrededor de finales de los 80, Nakano continuó dominando la división de etiquetas después del retiro inicial de Matsumoto, uniéndose a otros miembros del establo como Condor Saito y Grizzly Iwamoto. Su siguiente título importante fue el 18 de junio de 1989, donde ganó el Campeonato All Pacific vacante que reinó durante 148 días antes de perderlo ante Noriyo Tateno. El 19 de julio de 1989, Lioness Asuka, entonces campeona mundial individual de la WWWA, se vio obligada a dejar vacante el cinturón debido a su retiro.

El 4 de enero del año siguiente, Bull Nakano terminó ganando el título después de una victoria en el torneo. Continuaría dominando la competencia durante casi tres años, un asombroso reinado de 1057 días. Es su reinado solitario, la carrera más larga del cinturón desde Mildred Burke. Esa sola carrera fue suficiente para ser el tercero de todos los tiempos en el total de días combinados, solo detrás de Jaguar Yokota. Nakano estuvo a la altura de su epíteto como La Emperatriz durante esta carrera. Habiendo luchado contra numerosos luchadores de primer nivel y defendiendo con éxito el título. Tuvo tres combates en jaula de acero contra Aja Kong, Yumiko Hotta y Monster Ripper. También tuvo defensas contra jugadores como Manami Toyota, Akira Hokuto, Bison Kimura, Yumiko Hotta y Kyoko Inoue. En particular, Nakano estaba peleándose principalmente con Aja Kong y su rivalidad era el principal atractivo de AJW en ese momento debido a su naturaleza brutal, lejos del brillo y el glamour por los que AJW era conocido anteriormente. Nakano y Kong tuvieron una trilogía de combates por el Campeonato WWWA en

esta época y el tercero concluyó con Aja Kong finalmente victorioso sobre Nakano el 26 de noviembre de 1992 poniendo fin a su histórico reinado. Después de su reinado en la cima de AJW, Nakano realizó una gira por América del Norte durante la mayor parte de su carrera. Se convirtió en la primera campeona mundial femenina de CMLL el 12 de junio de 1992 y tuvo una carrera decente durante 282 días. Eventualmente, la mayoría de los fanáticos occidentales estaban familiarizados con su carrera en la WWF. Se peleó con la ex Madusa Miceli ahora conocida como Alundra Blayze por el Campeonato Femenino de la compañía.

Nakano ganó el título en el espectáculo Big Egg Wrestling Universe en el Tokyo Dome en el combate de semifinales en la cartelera que puso fin a los 342 días de carrera de Blayze. Lucharon varias veces en varios eventos antes de devolverle el cinturón a Blayze. Nakano también tuvo un breve paso por WCW a mediados de los 90, incluso participó en el infame evento de colaboración NJPW/WCW en Corea del Norte conocido como Colisión en Corea. Nakano y Madusa continuaron su rivalidad de WWF a WCW. Su último combate fue el 15 de agosto de 1996 en el Clash of Champions PPV perdiendo en un combate de menos de tres minutos ante Madusa. Al año siguiente, Nakano decidió retirarse anticipadamente debido a una acumulación de lesiones.

Aja Kong

El Aja Kong mencionado anteriormente fue otra gran parte de joshi en la década de 1990. Además de Manami Toyota, muchos consideran a Aja como la mejor luchadora femenina de este período. Con sus combates y logros de alta calidad, es difícil argumentar en contra de esa afirmación. Erika Shishido, al igual que todos los demás antes que ella, es producto del AJW Dojo, otra alumna del gran Jaguar Yokota. Inicialmente se unió bajo el ala del establo de Dump Matsumoto y con su complexión y presencia en el ring, ciertamente se destacó entre el resto de los luchadores en ese momento. Después de que Gokuaku Domei se disolvió, comenzó su rivalidad contra Bull Nakano. Finalmente, Shishido cambió su nombre a Aja Kong y su pareja, Nobuko Kimura, se convirtió en Bison Kimura. Juntos eran conocidos como "Jungle Jack" y pasaría a dominar la división de etiquetas de AJW durante los próximos años. 30 de abril de 1990 Aja Kong ganó el Campeonato All Pacific de Noriyo Tateno, no fue un reinado tan largo y finalmente lo dejó caer ante Suzuka Minami.

Anteriormente, en 1989, ya tenía un reinado con los títulos de parejas de la WWWA con Grizzly Iwamoto, pero sus reinados más memorables con los cinturones fueron con Bison Kimura. Jungle Jack fue reservado para ser una fuerza imparable en la división de parejas, causando estragos entre muchos de los favoritos de los fanáticos en ese momento. El 9 de diciembre de 1990, en un combate al mejor de tres caídas, Jungle Jack derrotó al dúo de Akira Hokuto y Suzuka Minami para tener su primera carrera con los Campeonatos Mundiales en Parejas de la WWWA. Un mes después, derrotaron a los Tokyo Sweethearts en su primera defensa, pero abandonaron poco después cuando perdieron ante Bull Nakano y Kyoko Inoue en una pelea por equipos de cabello contra cabello. Se llevó a cabo un torneo por los títulos de etiqueta vacantes, Jungle Jack obtuvo la victoria una vez más al vencer a Marine Wolves en la final y luego tuvo una carrera de 249 días con los cinturones, que es su carrera más larga como equipo. Tres defensas exitosas esta vez ganando a la dupla de Manami Toyota y Esther Moreno del CMLL, Nakano e Inoue, y finalmente a Toyota y Yamada. Debido a razones desconocidas, los cinturones quedaron nuevamente vacantes el 9 de diciembre de 1991, pero Jungle Jack los recuperó al año siguiente al vencer a Inoue y Yamada en un torneo. Después de 75 días, una vez más se enfrentaron a Manami Toyota y Toshiyo Yamada esta vez en una pelea de unificación de títulos entre los Campeonatos Mundiales en Parejas de la WWWA y la UWA.

Los babyfaces ganaron, poniendo fin a la presencia dominante de Jungle Jack en la división de parejas. Aja continuaría teniendo una carrera aún más exitosa como competidora individual en busca del Campeonato Mundial Individual de la WWWA, que en este momento estaba en manos del ex compañero de establo Bull Nakano. Como se mencionó anteriormente, Nakano estaba pasando el mejor momento de su carrera durante estos años en AJW.

Ninguna otra mujer pudo detenerla, incluida Aja, que ya ha desafiado dos veces por el título de la WWWA, pero fue en vano. No fue hasta su tercer combate el 26 de noviembre de 1992 cuando Aja Kong finalmente destronó a Nakano y se convirtió en la nueva reina de la ciudad. Aunque no tan larga como su predecesora, ella tuvo una presencia igualmente dominante durante su carrera inaugural. Durante 850 días, Aja Kong gobernó sobre AJW con cinco defensas exitosas, en su mayoría contra extraños de diferentes promociones, superando a Dynamite Kansai, Eagle Sawai, Megumi Kudo y asuntos consecutivos contra Yumiko Hotta. Su reinado finalmente terminó en el espectáculo Wrestling Queendom Victory, donde la desvalida y futura rival Manami Toyota recibió su propio momento culminante al derrotar a la campeona. Después de 93 días, Aja recuperó el título para su segundo reinado antes de perderlo rápidamente en su primera defensa contra Dynamite Kansai. Alrededor de mediados de los 90, Aja comenzó a competir más por otras promociones. Tuvo tres combates en la WWF, sobre todo en Survivor Series 1995 el 19 de noviembre capitaneó un equipo con Bertha Faye (fka Monster Ripper), Lioness Asuka, y Tomoko Watanabe contra el equipo dirigido por Alundra Blayze, Chaparita Asari, Kyoko Inoue y Sakie Hasegawa. Si bien la mayoría de los talentos involucrados en el combate son sus propias leyendas, la pelea en sí es olvidable y no particularmente interesante, principalmente solo para completar la cartelera con un combate femenino obligatorio que aún no se consideraba de mayor prioridad para la WWF en el tiempo. Tendría dos combates más en RAW las siguientes semanas, ganando una etiqueta con Watanabe contra Blayze e Inoue, luego una victoria en un combate individual sobre Chaparita Asari en menos de cinco minutos. En su corta carrera con la compañía, Aja Kong está técnicamente invicta en la WWE.

Aja Kong continuó siendo una parte activa de AJW hasta que en 1998 luchó en la compañía, 30th Anniversary Show el 29 de noviembre en el Yokohama Arena involucrado en una etiqueta de seis hombres que terminó en un empate por límite de tiempo. Posteriormente, Aja buscó ser una trabajadora independiente y, finalmente, comenzó su propia promoción en el futuro.

Desde el punto de vista de la popularidad, es posible que Yumiko Hotta no sea un nombre que aparezca en la mente de los fanáticos occidentales cuando se habla del pico de joshi puroresu en los años 90. Sin embargo, seguía siendo una sólida trabajadora que merece su reconocimiento por ser una de las mejores de esa época. Debutando en 1986, la experiencia en artes marciales de Hotta, particularmente en karate, le dio una ventaja sobre otros luchadores de la lista de AJW en ese momento. Era mejor conocida por sus conjuntos de movimientos más rígidos de lo habitual, lo que resultó en combates llenos de acción y de gran impacto. Una breve carrera en equipo con Chigusa Nagayo antes de encontrar un mejor éxito con otros compañeros de equipo en el futuro. El 15 de abril de 1987 ganó los Campeonatos en Parejas de la WWWA por primera vez con Hisako Uno (también conocido como el futuro Akira Hokuto). Solo los mantuvieron durante 12 días. Luego formó un equipo con Mitsuko Nishiwaki, mantuvieron los títulos de parejas dos veces y su segundo reinado fue el más largo con 144 días. El 5 de septiembre de 1993 también ganó el Campeonato Mundial Femenino en Parejas de la UWA con Takako Inoue sosteniendo los cinturones durante 206 días. Una breve carrera con el Campeonato All Pacific a mediados de los 90 antes de llegar a la cima a finales de los 90 para el Campeonato Mundial WWWA, un título que ganó tres veces.

Kyoko Inoue

Double Inoue fue otro equipo notable de la década para AJW formado por Kyoko Inoue y Takako Inoue, quienes, a pesar de compartir los mismos apellidos, en realidad no están relacionados entre sí. Ambos hicieron su debut en 1988 siendo estudiantes de Jaguar Yokota en el AJW Dojo. Kyoko fue vista con el mayor potencial entre las dos en las primeras etapas de sus carreras, ganando campeonatos en un corto período de tiempo desde su debut. El 2 de octubre de 1990 ya era Campeona AJW y ostentó el cinturón durante 209 días. Al año siguiente, ganó el Campeonato Mundial de la IWA al ganar el cinturón vacante de manos de Debbie Malenko y, al mismo tiempo, también ocupó el

Campeonato All Pacific el 5 de junio de 1992 al derrotar a Bison Kimura. Alrededor de mediados de los 90, Double Inoue continuó sus carreras como un exitoso grupo de parejas. Eran un dúo de babyfaces que a menudo luchaban contra pares de talones como Jungle Jack, LCO e incluso Manami Toyota, que a menudo se emparejaba con otros luchadores de babyfaces en ese momento.

Durante dos años, Double Inoue fueron 3 veces campeones mundiales en parejas de la WWWA y su segundo reinado fue el más largo con 187 días. Alrededor de finales de los 90, el ascenso de Kyoko a la cima se estaba volviendo más inminente una vez más al ganar el Campeonato Mundial y del Pacífico de la IWA, lo que eventualmente la llevaría a su primer reinado con el Campeonato Mundial de la WWWA el 8 de diciembre de 1996, derrotando a Manami Toyota, poniendo fin a su carrera de 370 días. Fue una victoria monumental ya que, durante mucho tiempo, Kyoko se construyó como una perdedora que se abrió camino hasta la cima, pero nunca pudo ganar en los grandes momentos. Finalmente pudo hacerlo esa noche y fue en ese momento la victoria más importante de su carrera. Su siguiente defensa fue tan histórica como el 20 de enero de 1997, cuando se enfrentó a su ex compañero de equipo Takako Inoue, quien era el actual campeón mundial de All Pacific y IWA, los tres cinturones estaban en juego para una última pelea de unificación del título.

Después de casi 25 minutos de acción dramática, Kyoko Inoue salió victoriosa y se convirtió en la luchadora femenina más condecorada del país. Luego defendió los títulos dos veces después contra Aja Kong el 23 de marzo y un empate de tiempo límite contra Kaoru Ito el 11 de mayo.

Debido al resultado de este último, Kyoko dejó vacante el cinturón. Terminó recuperándolo en un torneo el mes siguiente antes de ceder el cinturón a Yumiko Hotta el 20 de agosto de 1997. Tuvo su último combate en AJW en 1998 antes de irse y convertirse en independiente, luego también estableció su propia promoción.

Akira Hokuto

The Dangerous Queen, Akira Hokuto es otra luchadora que estableció su carrera en AJW durante la década. Antes de convertirse fácilmente en una de las mejores luchadoras de todos los tiempos, comenzó su carrera en 1985 enamorada de la popularidad de Crush Gals e incluso fue la que organizó el club de fans de Bull Nakano, Hisako Uno siempre fue fan de lucha libre profesional desde el principio. Abandona la escuela secundaria para entrenarse como luchadora en el AJW Dojo.

Se destacó entre el campo de sus compañeros novatos, ganando el AJW Jr. Championship poco después de su debut. Como novata, también participó en un combate muy aclamado cuando se unió a Yukari Omari contra uno de sus ídolos, Chigusa Nagayo y Yumiko Hotta, en lo que se consideró el combate del año para la compañía. En 1987, comenzó a formar equipo con Hotta y ganaron los campeonatos de parejas de la WWWA que los mantuvieron durante unos breves 12 días a partir del 15 de abril de 1987, venciendo a The Glamour Girls (Judy Martin y Leilani Kai) por los cinturones vacantes. Los perderían ante los Red Typhoons (Kazue Nagahori y Yumi Ogura) el 27 de abril. Durante este combate, sufrió una lesión en el cuello mientras tomaba un tombstone piledriver, pero aún así perseveró y terminó el combate a pesar de las circunstancias.

Esto le ganó una reputación de dureza. En 1990, durante un combate con Manami Toyota, después de realizar una plancha que estrelló su rodilla contra la barrera del ringside, se rompió la rodilla y no pudo caminar. Fue una lesión devastadora, pero aún luchó contra ella, se ató la rodilla con una venda e intentó continuar el combate, pero aún así fue cancelada. Esto le valió un montón de respeto y, finalmente, ganó el apodo de "La reina peligrosa" por realizar estas acrobacias que desafían a la muerte, aparentemente intrépida al arriesgar su cuerpo para estos combates. Ella desarrollaría una personalidad, un personaje más mezquino y dinámico que ahora es más duro que antes. Con cabello rubio y atuendos llamativos, Hisako Uno eventualmente sería reemplazada por Akira Hokuto. Inspirado por el

trabajo de Akira Maeda, Hokuto instantáneamente encontraría el éxito inicialmente en un equipo con Suzuka Minami ganando el Campeonato de Equipo de Etiqueta WWWA dos veces con su segundo reinado que duró 305 días.

En 1991, los ex socios del equipo se pelearon por el Campeonato All Pacific. Los siguientes dos años estuvo involucrada en una acalorada rivalidad contra el forastero Shinobu Kandori. Sus combates entre sí fueron muy aclamados por su intensa acción rígida que mostraron en el ring. Uno de sus combates, específicamente el 2 de abril de 1993, fue calificado tan alto que algunos incluso lo consideran como el mejor combate de lucha libre femenina de la historia. Alrededor de mediados a finales de los 90, Hokuto también tuvo éxito en América del Norte, haciendo giras tanto para CMLL como para WCW. Ganó los dos Campeonatos Mundiales Femeninos de la compañía. Continuaría convirtiéndose en un elemento básico para AJW en los próximos años, lo que eventualmente conduciría al gran evento en el Tokyo Dome en 1994.

Dynamite Kansai

Mencionado en el artículo anterior, la promoción JWP de Jackie Sato terminó con la división de la lista por la mitad. JWP Joshi Puroresu se convirtió en el sucesor directo de la promoción original fundada el 3 de abril de 1992 por el promotor Masatoshi Yamamoto. También en el mismo año, Shinobu Kandori junto con el promotor Rumi Kazama fundaron la otra mitad de la división antes mencionada con Ladies Legend Pro-Wrestling (LLPW). Lo que hizo que estas promociones difieran entre sí fue su filosofía e ideas de presentación en la lucha libre. JWP continuó con el legado de Jackie Sato, quien se retiró en ese momento, centrándose más en el aspecto tradicional de brillo y glamour que fue popularizado por Beauty Pair en la década de 1970.

La principal estrella de JWP en ese momento era Dynamite Kansai. Chieko Suzuki comenzó su carrera en la lucha libre al intentar hacer una audición para el AJW Dojo en 1986, pero no tuvo éxito. Se convertiría en parte del JWP original y luego continuaría su carrera para la compañía después de la división. Después de una breve temporada en WCW, regresó a JWP Project en 1991 ahora con el nuevo nombre de ring "Dynamite Kansai". Instantáneamente se convirtió en el as de la compañía debido a su carisma natural y sus grandes habilidades en el ring. El 21 de marzo de 1993 ganó los Campeonatos en Parejas de JWP con el veterano Devil Masami, quien pudo salir de su retiro al unirse a la nueva promoción. Tuvieron una carrera sólida de 256 días. Kansai luego formaría un equipo con la futura rival y compañera superestrella de JWP, Mayumi Ozaki, convirtiéndose en los campeones de parejas de la WWWA el 11 de abril. En 1993, en este punto, AJW también comenzó una relación de trabajo con las otras promociones de joshi que incluían a JWP.

Kansai y Ozaki derrotaron al equipo de Toyota y Yamada para ganar los cinturones. En su primera defensa tuvieron un intenso combate contra Takako Inoue y Yumiko Hotta que terminó en un empate por límite de tiempo de 60 minutos. Dejaron los cinturones ante Toyota y Yamada el 6 de diciembre de 1993. Casi al mismo tiempo, Dynamite Kansai consolidó su lugar como el as de la promoción al convertirse en la campeona inaugural de peso abierto de JWP, que fue el cinturón principal para la compañía y lo ganó el 1 de diciembre de 1992. Un largo reinado de 656 días, representando a JWP en todo el mundo, incluso en muchos combates colaborativos en AJW. Su carrera inaugural histórica finalmente terminó a manos de Devil Masami, pero 32 días después se vio obligada a dejar vacante el título y el 15 de octubre, 1995 Kansai fue una vez más campeón de peso abierto JWP esta vez durante 541 días antes de perder ante Hikari Fukuoka. El 30 de agosto de 1995, Kansai ganó el Campeonato Mundial Individual de la WWWA al derrotar a Aja Kong, lo perdería ante Manami Toyota después de 95 días. Debido a su complexión y comportamiento, los fanáticos se decantaron fácilmente por la personalidad de Dynamite Kansai. Si bien no está al mismo nivel que Bull Nakano y Aja Kong en términos de nombres familiares, todavía es ampliamente considerada

como una de las mejores trabajadoras de su generación, especialmente por su trabajo en los mejores años de JWP Project.

Además de Dynamite Kansai, la mencionada Mayumi Ozaki es otra ex alumna notable de JWP Project entre principios y finales de los 90 para JWP Project. Aunque no fue hasta la década del 2000 cuando estableció su carrera como estrella soltera, ya que la mayor parte de la década estuvo involucrada en la imagen del título de la etiqueta. Su pareja con Cutie Suzuki fueron los primeros campeones en parejas de JWP el 9 de agosto de 1992 y tuvieron una carrera decente durante 224 días antes de perderlos ante el equipo de Dynamite Kansai y Devil Masami. Ozaki ganaría los títulos de etiqueta dos veces más a mediados de los 90 una vez más con Suzuki y Fukuoka.

Shinobu Kandori

La promoción rival, LLPW, se convirtió esencialmente en la versión UWF-I de joshi puroresu, especialmente con Shinobu Kandori a la cabeza como el as de la compañía a lo largo de su existencia inicial. LLPW celebró su primer evento el 15 de enero de 1993 en una pequeña reunión en Kanagawa, Japón, donde el espectáculo estuvo encabezado por una lucha por equipos entre Kandori y Mikiko Futagami contra Eagle Sawai y Harley Saito. Además de Kandori, las dos últimas mujeres también se convertirían en una parte vital para el resto del tiempo de LLPW. Para sorpresa de nadie, Kandori se convirtió en el Campeón LLPW inaugural el 29 de agosto de ese mismo año al vencer a Eagle Sawai en la final del torneo.

Se aferró al cinturón durante 390 días. A mediados de los 90, LLPW comenzó a trabajar con otras promociones como AJW, PWFG, FMW y WAR ampliando su lista de luchadores que pudieron competir dentro y fuera de la empresa. Shinobu Kandori seguía siendo el as de LLPW, a menudo representando a la marca en estos otros eventos interpromocionales. En 1994, tuvo una memorable pelea de parejas en la que Kandori se asoció con su futuro rival Akira Hokuto para enfrentarse al equipo de Bull Nakano y Aja Kong.

El asunto de 35 minutos es ampliamente considerado como uno de los mejores combates de parejas de mujeres de la historia. En el Tokyo Colisseum el 14 de julio de 1994 en un gran evento con talentos de AJW, FMW y LLPW, Shinobu Kandori fue derrotado por Bull Nakano en un combate en cadena. El 23 de septiembre del mismo año, su primer reinado como Campeona LLPW llegó a su fin a manos de Noriyo Tateno. Junto con Eagle Sawai y Harley Saito, estas tres damas se convertirían en una parte integral en la construcción de LLPW como una promoción creíble, pero Kandori aún mantuvo su presencia en la cima como un as dominante. A finales de los 90, su enemistad con Akira Hokuto estaba más acalorada que nunca. El 8 de octubre de 1997 tuvo su segunda carrera con el Campeonato Mundial LLPW, que duró 683 días aún más.

Mientras que la actual campeona de LLPW el 21 de marzo del año siguiente, Kandori derrotó a Yumiko Hotta por el Campeonato Mundial Individual de la WWWA convirtiéndose en doble campeona y en ese momento se convirtió en la luchadora femenina más dominante del país. Al mes siguiente, en un combate sin descalificación, derrotó a Shark Tsuchiya por los Campeonatos Mundiales de LLPW y WWWA, luego, varios meses después, también ganó a Manami Toyota hasta que Hotta recuperó el cinturón el 10 de marzo de 1999 en otro evento de colaboración AJW-LLPW. Harley Saito fue quien destronó a Kandori el 22 de agosto de 1999 al capturar el título mundial de LLPW.

En su mayor parte, joshi puroresu ha sido una escena propia. Promociones preestablecidas como NJPW, AJPW y otras no tenían una división para luchadoras femeninas. Pero esta tendencia sería rota por Frontier Martial-Arts Wrestling (FMW) al tener la primera promoción de lucha libre japonesa en tener una división femenina

adecuada. Originalmente graduada del AJW Dojo en 1986, Megumi Kudo no encontró mucho éxito en las primeras etapas de su carrera de lucha, por lo que renunció y se convirtió en maestra.

Megumi Kudo

Dos años más tarde volvió al cuadrilátero compitiendo por FMW el 13 de marzo de 1990. Se convertiría en el as de la división femenina de FMW. En octubre de ese año, también participó en la primera lucha por equipos intergénero en Japón al formar equipo con Ricky Fuji contra Tarzán Goto y Despina Montagas. El mes siguiente, el 5 de noviembre de 1990 Combat Toyoda celebró por primera vez el Campeonato Femenino de la WWA, que se convertiría en el cinturón superior de la división femenina de FMW.

Kudo y Toyoda se convirtieron en feroces rivales por los cinturones y fueron las dos primeras líneas de las mujeres de FMW. Lo que los atrajo aún más de los fanáticos fue que también estuvieron involucrados en algunos de los combates a muerte más espantosos y entretenidos. Los hombres no fueron los únicos que explotaron con bombas y fueron envueltos en alambre de púas, Kudo y Toyoda no tuvieron miedo de participar en estos combates que les dieron un seguimiento masivo de la base de fanáticos de FMW. Kudo consolidó su lugar como joshi as de FMW el 24 de mayo de 1992 al vencer a Eriko Tsuchiya por el título femenino de la WWA. Continuaría haciendo historia una vez más al sostener el cinturón durante 426 días impresionantes. El 25 de febrero, 1994 Kudo también derrotó a Leilani Kai por el Campeonato Mundial Femenino Independiente de FMW, perdiendo así ambos cinturones. En total, es 6 veces campeona femenina en FMW a lo largo de los 90 con un reinado total combinado de 1246 días.

Su rivalidad con Combat Toyoda allanó el camino para que las luchadoras femeninas participaran en combates intensos y a muerte, algo que antes se consideraba tabú.

Combate Toyoda, su rival tampoco se quedó atrás. Otro ex alumno de AJW Dojo, Noriyo Toyoda, debutó el 17 de septiembre de 1986 en un combate contra Erika Shisido (también conocida como Aja Kong). Una misma historia con Kudo, no encontraría mucho éxito en las primeras partes de su carrera, por lo que tuvo una pausa de la lucha libre antes de participar en FMW de Atsushi Onita y ayudar a sentar las bases para la división femenina de la compañía en la que se convirtió en una parte fundamental. La enemistad de Toyoda con Kudo duró casi una década entera. Sus combates fueron únicos para la época y su dinámica se combinó perfectamente entre sí. Kudo era el tipo de chica linda de al lado que se construyó como una perdedora debido a su tamaño de 5'4 '' y un peso de 132 libras, casi como la versión femenina de Onita.

Combat Toyoda

Mientras que Toyoda era una dama de aspecto feroz, completo con un corte mohawk y pintura facial, una presencia intimidante. A lo largo de los años, Toyoda y Kudo tuvieron una asociación intermitente. Estuvieron involucrados en la primera lucha interpromocional de parejas de joshi en la que, representando a FMW, se enfrentaron al dúo AJW de Akira Hokuto y Bull Nakano. Toyoda ganó el Campeonato Femenino de la WWA por primera vez el 5 de noviembre de 1990 siendo la segunda campeona general superando a Kudo. Ella mantendría el cinturón cuatro veces

más a lo largo de su carrera, apropiadamente, solo está detrás de Kudo por el total de días combinados con el cinturón en 517.

Chigusa Nagayo

El 24 de agosto de 1994, la ex Crush Gal y uno de los nombres más importantes de Puroresu, Chigusa Nagayo, anunció la formación de su nueva promoción GAEA Japón. En 1991, Nagayo se retiró por primera vez después de una larga y exitosa carrera en equipo con Lioness Asuka, y luego tuvo una carrera aún mayor como solista y fue la principal campeona mundial de AJW. Después de algunos breves combates de regreso, regresó al ring a tiempo completo en 1995 tras la creación de GAEA. La promoción resultó ser un éxito desde el primer momento. Nagayo seguía siendo popular en todo el país.

Su primer evento tuvo lugar el 15 de abril de 1995 titulado "Memorial First Gong" en Korakuen Hall. Fue una venta instantánea y recibió altas calificaciones en televisión. El espectáculo fue encabezado por Chigusa Nagayo haciendo equipo con Dynamite Kansai contra el equipo de Devil Masami y Mayumi Ozaki. GAEA continuó teniendo tarjetas agotadas cada vez que presentan espectáculos en Korakuen, así como giras por otras ciudades japonesas importantes. Eventualmente, a mediados o finales de los 90, GAEA superaría a AJW como la principal promoción joshi del país.

Esto no tuvo precedentes, ya que, durante casi tres décadas completas, All Japan Women's Pro-Wrestling ha tenido un fuerte monopolio en la industria del joshi. Hubo algunas promociones independientes que intentaron competir, pero finalmente fracasaron porque AJW tenía una posición demasiado sólida en el negocio. Debido a la fama de Nagayo, así como a la adquisición de antiguos grandes talentos como Akira Hokuto, Toshiyo Yamada y leyendas como Devil Masami y Lioness Asuka que salían de su retiro, así como a la formulación de asociaciones con WCW y FMW, GAEA se convirtió en el nuevo imprescindible.

La compañía permitió más libertad a sus luchadores y no se limitó a las reglas conservadoras de AJW, como tener una edad de jubilación anticipada. GAEA no solo se centró en un estilo de lucha libre, sino que permitió una amplia gama de presentaciones para sus enfrentamientos que dieron como resultado tarjetas interesantes. El 2 de noviembre de 1996 se estableció el Campeonato Individual de Mujeres Atletas de Asia (AAAW) y se convirtió en el título principal de GAEA. Chigusa Nagayo derrotó a Devil Masami en Singapur. Alrededor de este tiempo, los dos veteranos tenían una rivalidad que reavivaba su enemistad en la década de 1980, aprovechando el lado nostálgico de los fanáticos. Nagayo tuvo un reinado de 322 días para su carrera inaugural antes de perder finalmente ante Masami el 20 de septiembre de 1997. Después de tener su propio reinado de 337 días, Nagayo lo recuperó y finalmente rió el último en la conclusión de su rivalidad el 23 de agosto de 1998. Más tarde, Nagayo estaría involucrada en enfrentarse a otros grandes talentos que eran mucho más jóvenes que ella, como Aja Kong, Manami Toyota y Akira Hokuto lo que generó algunos escenarios de ensueño muy esperados.

En el 2000, la historia más importante de GAEA tuvo lugar cuando Lioness Asuka salió de su retiro y se peleó con su ex pareja Nagayo, reviviendo la acalorada rivalidad y la asociación de Crush Gals, que fue la cima de GAEA como empresa, ya que estos dos habrían vendido.

- El éxodo masivo de AJPW

El éxodo masivo de All Japan Pro Wrestling de 2000 fue un incidente en la promoción de lucha libre profesional japonesa All Japan Pro Wrestling (AJPW) que tuvo lugar durante mayo y junio de 2000, y culminó con 24

de los 26 luchadores nativos contratados que abandonaron la promoción. Liderados por Mitsuharu Misawa, más tarde formaron su propia promoción, Pro Wrestling Noah.

All Japan Pro Wrestling (AJPW) fue fundada en 1972 por Shohei "Giant" Baba, Mitsuo Momota y Yoshihiro Momota; los tres eran estudiantes y los dos hijos de Rikidōzan, el padrino de la lucha libre profesional japonesa, también conocido como Puroresu. Baba se desempeñó como presidente de la promoción, jefe de reservas, buscador de talentos y entrenador en jefe durante gran parte de su vida. Bajo Baba, la promoción disfrutó de mucho éxito y alcanzó nuevas alturas en la década de 1990 gracias principalmente a las actuaciones de Mitsuharu Misawa, Toshiaki Kawada, Kenta Kobashi y Akira Taue, apodado "Los cuatro pilares del cielo" por revistas y reporteros. Baba continuó dirigiendo la promoción hasta finales de 1998 cuando su salud se deterioró y fue hospitalizado en enero de 1999.

Mitsuharu Misawa, líder del éxodo

Baba murió de insuficiencia hepática (una complicación del cáncer de colon) el 31 de enero de 1999, a la edad de 61 años. A raíz de su muerte, la viuda y accionista mayoritaria Motoko Baba pretendía que Mitsuo Momota heredara el cargo presidencial, pero el miembro de la junta Jumbo Tsuruta usó su influencia para ayudar a Misawa a heredar el puesto, antes de que el propio Tsuruta fuera expulsado de la empresa (sin paquete de indemnización). Misawa fue entrenado para el puesto durante los meses siguientes, y fue anunciado oficialmente como presidente de AJPW durante una conferencia de prensa el 7 de mayo.

Los desacuerdos con Motoko Baba surgieron incluso antes de que se hiciera pública la transición, ya que los informes de una lucha de poder "silenciosa" se publicaron en marzo de 1999, y Tsuruta los confirmó cuando se fue de Japón a Portland, Oregón. De hecho, los dos habían tenido tensiones profesionales mucho antes. Motoko se había opuesto a la decisión de empujar a Misawa tras la partida de Genichiro Tenryu en 1990, y los dos comenzaron a tener conflictos ya en 1996; en el año anterior a la muerte de Shohei Baba, Misawa incluso le pidió en nombre del vestuario que hiciera que su esposa dejara la empresa, y tuvo cierto éxito porque dejó de tener influencia creativa cuando Misawa comenzó a reservar. Misawa intentó contentar a Baba manteniendo el mismo salario que le habían pagado cuando su esposo vivía (aproximadamente 500.000$), pero esto no cambió la dinámica de poder. El deseo de Misawa de cambiar el producto AJPW y modernizar su presentación para abordar sus problemas de taquilla se oponía directamente a la intención de Baba de mantener la filosofía de reserva de su difunto esposo. Misawa estaba particularmente decidido a impulsar el talento más joven de la compañía, y en septiembre de 1999 él y Baba tuvieron una gran pelea por un combate entre Jun Akiyama y Takao Omori que era el evento principal de un espectáculo de Budokan (que se agotó), aunque este La ubicación del combate se decidió mediante una votación de los fanáticos. El conservadurismo de Motoko se debió en parte a su creencia de que la empresa, y la lucha libre japonesa en su conjunto, habían caído de su apogeo. Misawa también estaba enojado con Motoko por asuntos fiscales, ya que había descubierto que gran parte de las ventas de mercancías de la compañía no producían fondos para AJPW, sino para una subsidiaria que ella había establecido. En algún momento, Misawa se acercó a Nippon TV con sus planes de dejar AJPW para comenzar una nueva promoción y les dijo que casi todos en el vestuario lo seguirían. Los funcionarios de NTV le dijeron a Misawa que lo apoyaban, pero que necesitaban mantener su acuerdo en secreto por el momento ya que, debido a la proximidad de la muerte de Baba, la estación quería esperar hasta que pasara el tiempo suficiente para cancelar el programa de televisión de All Japan, que había estado asociado estrechamente con NTV desde su formación. Sin embargo, los rumores de que NTV se había puesto del lado de Misawa en su disputa contra Baba se publicaron en febrero de 2000, y *Weekly Fight Magazine* informó que AJPW se dividiría en dos grupos en mayo, aunque Misawa se negó a comentar.

A la situación se sumaba que, al finalizar el año fiscal el 31 de marzo de 2000, todo el talento de la promoción se encontraba trabajando como agentes libres, ya que Misawa no estaba autorizado a dar los aumentos que pretendía otorgar a todos los trabajadores nativos; Misawa también había querido modernizar sus contratos, brindando a los luchadores cobertura médica completa, pago completo por lesiones y posiblemente opciones sobre acciones (que ofrecían los contratos de NJPW). Como resultado de estos desacuerdos, la junta ejecutiva de AJPW votó para destituir a Misawa del cargo presidencial el 28 de mayo. Todas las partes acordaron mantener esta noticia en privado hasta el final de la gira actual, y Misawa intentó persuadir a Baba para que le diera sus bendiciones públicas para iniciar una nueva empresa, a fin de suavizar la transición pública y preservar los legados de Giant Baba y el Tsuruta recientemente fallecido. Baba rechazó esta propuesta o renunció a cualquiera de sus acciones mayoritarias, y *Tokyo Sports* dio la noticia el 12 de junio. En una reunión de emergencia de la junta celebrada en respuesta el 13 de junio, el co-vicepresidente Mitsuo Momota y otros miembros de la junta Kobashi, Taue, Kenichi Oyagi y Yoshihiro Momota renunciaron colectivamente a sus cargos.

El 16 de junio de 2000, Mitsuharu Misawa dirigió una conferencia de prensa, donde se le unieron 24 de los 26 luchadores nativos contratados por All Japan Pro Wrestling. Con la asistencia de más de 100 reporteros y medios de comunicación, Misawa anunció que todos los que lo rodeaban dejarían All Japan Pro Wrestling después de terminar sus últimas apariciones comprometidas en julio, y que formarían una nueva promoción juntos. Un día después, Misawa anunció el nombre de la promoción: Pro Wrestling Noah. El 19 de junio de 2000, se confirmó en una conferencia de prensa en el dojo All Japan organizada por Toshiaki Kawada y Masanobu Fuchi que NTV había acordado dejar de transmitir All Japan Pro Wrestling después de 27 años con la red. NTV también anunció que llevarían grabaciones semanales de la nueva promoción de Noah de Misawa, con el título del programa llamado "Colosseo", en lugar del antiguo intervalo de tiempo de 30 minutos de All Japan los domingos a la medianoche. El 20 de junio, Misawa se reunió con funcionarios de Nippon TV, quienes habían cancelado el programa de televisión de All Japan y aseguraron un horario para la programación de NOAH.

Genichiro Tenryu hizo su regreso a AJPW en 2000 después de dejar la promoción en 1990

El 2 de julio en Korakuen Hall, Motoko Baba salió al ring y anunció el insondable regreso de Genichiro Tenryu a All Japan. Anteriormente, esto era inconcebible, ya que Giant Baba había jurado desterrarlo de competir nuevamente en la promoción después de que Tenryu liderara su propio éxodo de AJPW en 1990 para formar la promoción Super World of Sports (SWS). Baba anunció que haría equipo con Toshiaki Kawada para enfrentar a Maunakea Mossman y Stan Hansen el 23 de julio en el espectáculo final del Super Action Series Tour en Nippon Budokan. El 20 de julio de 2000, Yoshinobu Kanemaru, Takeshi Morishima, Naomichi Marufuji, Kentaro Shiga, Takeshi Rikio, Mitsuo Momota, Rusher Kimura, Haruka Eigen, Tsuyoshi Kikuchi, Kenta Kobayashi, Takao Omori, Yoshihiro Takayama, Jun Izumida, Masao Inoue, Yoshinari Ogawa, Akira Taue, Jun Akiyama y Mitsuharu Misawa compitieron en sus últimos combates por All Japan Pro Wrestling en el Hakata Star Lane en Fukuoka con entradas agotadas. Durante el espectáculo, "Dr. Muerte" Steve Williams salió y estrechó la mano de Misawa, y solicitó un último combate individual entre los dos. Sin embargo, Misawa regresó al autobús inmediatamente después de su combate, no se quedó en los últimos dos combates del programa y el combate nunca sucedió. Todos y cada uno de los títulos de All Japan quedaron vacantes debido a la partida de los luchadores y poseedores de títulos antes mencionados. Más tarde, la Sra. Baba nombró a Stan Hansen como el nuevo presidente del organismo rector del título de la Federación de Lucha Libre del Pacífico de Japón, en sustitución de Lord James Blears.

Aunque no era insólito un éxodo masivo en la lucha libre profesional japonesa, un éxodo de este tamaño no tenía precedentes en ese momento, solo rivalizado por el éxodo de Tenryu para formar SWS en 1990. El evento causó una onda expansiva en los tabloides deportivos japoneses, y se ganó una nueva atención a Misawa y su nueva promoción. Las dos promociones eventualmente comenzarían a trabajar juntas en 2004, con Keiji Mutoh y Taiyo Kea enfrentando a Misawa y Yoshinari Ogawa en Departure 2004 en el Tokyo Dome, y Misawa regresando a All Japan dos veces en 2004.

Después de que la nueva lista de Noah luchó en sus últimos combates para la promoción, All Japan comenzó el proceso de reconstrucción, confiando en el talento independiente y los combates promocionales cruzados para llenar sus cartas. El 11 de agosto de 2000, Masanobu Fuchi apareció en el programa New Japan Pro-Wrestling (NJPW) en Ryogoku Kokugikan. De pie en un ring de New Japan por primera vez en su carrera, Fuchi anunció su intención de "romper los muros" entre All Japan y New Japan, y pronto se le unió en el ring el capataz de NJPW, Riki Choshu. Los dos intercambiaron un apretón de manos en el ring y, por lo tanto, comenzó una relación de promoción cruzada entre All Japan Pro Wrestling y New Japan Pro Wrestling. Los primeros combates promocionales cruzados importantes entre NJPW y AJPW tuvieron lugar el 9 de octubre de 2000 en NJPW Do Judge!! en el Domo de Tokio. Fuchi, Dr. Death Steve Williams y Toshiaki Kawada representaron a AJPW en la cartelera, con Kawada derrotando sorprendentemente al campeón de peso pesado de IWGP, Kensuke Sasaki, en un combate sin título en el evento principal. Esto llevó a Sasaki, en kayfabe, a disgustarse tanto consigo mismo por perder ante un extraño que dejó vacante el campeonato. Las dos promociones continuaron trabajando juntas, con Fuchi y Kawada apareciendo regularmente en NJPW a finales de 2000. All Japan regresó al Tokyo Dome por primera vez desde el éxodo el 28 de enero de 2001, con apariciones de Keiji Mutoh y Jushin Thunder Liger, así como un evento principal con Kensuke Sasaki haciendo equipo con Toshiaki Kawada para derrotar a Genichiro Tenryu e Hiroshi Hase.

Pro Wrestling Noah debutó el 5 de agosto de 2000 en Differ Ariake, evento principal con un combate de 2 de 3 caídas que puso a Kenta Kobashi y Jun Akiyama contra Mitsuharu Misawa y Akira Taue, ganado por Akiyama y Kobashi. Más tarde, Misawa estableció los campeonatos de la promoción como Global Honored Crown, y se llevó a cabo un torneo por el Campeonato de peso pesado de GHC en 2001, donde Misawa derrotó a Yoshihiro Takayama en la final para convertirse en el campeón inaugural. El interés en la promoción incipiente era alto, y Misawa usó esto para empujar a los jóvenes talentos sobre sí mismo, con Jun Akiyama, ganando el título en julio de 2001. A pesar de la recepción positiva del reinado de Akiyama, el jefe de reservas Misawa estaba ansioso de que la falta de contendientes legítimos al título dañaría tanto el título como la reputación de Akiyama al principio de la vida de la promoción, y en abril de 2002 Akiyama perdió el campeonato para Yoshinari Ogawa como trampolín para devolverle el campeonato a Misawa.

- Los nuevos tres mosqueteros

Los años 2000. Una nueva década prometedora con muchas superestrellas potencialmente nuevas, aunque las cosas en cuanto a negocios se volvieron más complicadas que nunca. En 1999 surgió otro grupo de tres jóvenes luchadores y se les vio con mucho potencial para algún día liderar NJPW. De hecho, eran tan buenos que los llamaron "Los nuevos tres mosqueteros", un homenaje al trío original de Keiji Mutoh, Shinya Hashimoto y Masahiro Chono. Esos tres cumplieron las profecías y se convirtieron en leyendas por sí mismos, pero en este punto estaban saliendo de la empresa. La Tercera Generación se está estableciendo lentamente, aunque el camino se volvió mucho más difícil para Hiroshi Tanahashi, Shinsuke Nakamura y Katsuyori. Shibata como el período de auge de MMA coincidiría con sus viajes para convertirse en el próximo as.

Algunos de los luchadores notables que estaban en el mismo lote de leones jóvenes con ellos. Shinya Makabe, también conocido como Togi Makabe, fue en realidad un buen trabajador por su cuenta en el pasado y se convirtió en campeón de peso pesado de IWGP más adelante en su carrera, pero su talento fue eclipsado por Tanahashi y Nakamura. También con ellos estaba Yoshi Tatsu, durante sus días de entrenamiento, Yoshi fue comparado al mismo nivel que sus compañeros, pensando que también se convertiría en un trabajador de alto calibre en el futuro, pero dejó New Japan antes de que pudiera probar algo y luchó para la WWE. Kenzo Suzuki, otro luchador más conocido por su corta carrera en la WWE, fue compañero de equipo de Tana en sus primeros años, tanto Kenzo como Yoshi encontraron mucho más éxito en AJPW en la actualidad. Luego está Ryusuke Taguchi, el futuro 2x IWGP Jr.

Hiroshi Tanahashi (Debut: 10 de octubre de 1999)– En el G1 Climax de 2002, Hiroshi Tanahashi obtuvo una victoria sobre Kensuke Sasaki, lo cual fue un gran problema para un luchador bastante joven para obtener una victoria limpia

sobre un campeón mundial establecido. Su ascenso a la cima se estaba construyendo, sin embargo, se detuvo en noviembre de 2002 cuando su novia en ese momento, la reportera de televisión Hitomi Hara, lo apuñaló en un acto de intento de asesinato. Tana resultó herida y se tomó un descanso de la lucha libre para recuperarse. Irónicamente, este incidente se convirtió en una "bendición disfrazada" ya que la trayectoria de su carrera cambió, ya que se cubrió en las noticias de todo el país, ganando muchos fanáticos y simpatizantes en el proceso. Un año después, en su combate de regreso contra Manabu Nakanishi, el evento se agotó por completo, principalmente porque los fanáticos querían ver a Tanahashi nuevamente en acción. Parecía que New Japan finalmente había encontrado a su próxima gran superestrella.

Shinsuke Nakamura (Debut: 29 de agosto de 2002)– Desde el principio de los Nuevos Tres Mosqueteros, Inoki favoreció más a Nakamura. Probablemente se recordó a sí mismo y la forma en que luchaba Nakamura, había algunas similitudes allí. Se saltó el entrenamiento tradicional de leones jóvenes, como las excursiones a otros países, y fue promocionado de inmediato como un "Súper Novato" debido a sus habilidades naturales. Solo un año después de su debut, Nakamura se vio inmediatamente envuelto en una pelea de alto perfil por el Campeonato de Peso Pesado de la IWGP con Yoshihiro Takayama. En ese momento se convirtió en el Campeón IWGP más joven al vencer a Tenzan en 2003. Sin embargo, el problema con esto, aunque Nakamura era de hecho un luchador joven talentoso, los fanáticos no estaban acostumbrados a esta forma de reservar, se relacionan más con los luchadores que pasan por dificultades y desafíos, razón por la cual el programa de leones jóvenes es tan efectivo.

Katsuyori Shibata (10 de octubre de 1999)– Debutó en la misma fecha que Hiroshi Tanahashi, el luchador de segunda generación Katsuyori Shibata luchó contra Wataru Inoue en su primer combate. Más tarde se convertirían en socios de equipo en la división de peso pesado junior. Desafiaron por los títulos de parejas junior dos veces contra Gedo y Jado, pero perdieron. A medida que avanzaba hacia los pesos pesados, Shibata no avanzó mucho en su carrera y se quedó atrapado principalmente en la cartelera intermedia a pesar de crecer como actor. Frustrado con esto y el Inokismo a punto de empeorar, se fue para convertirse en autónomo y compitió en las indies. Sin embargo, esto fue visto como un acto de traición, especialmente por su antiguo compañero de clase del dojo, Hiroshi Tanahashi. Para ellos, la partida de Shibata en los años más oscuros de la compañía cuando lo necesitaban mucho, dejó un sabor amargo en la boca de todos, así que a su regreso a la compañía muchos años después.

- NOAH

Mitsuharu Misawa y Kenta Kobashi, los veteranos de AJPW se convirtieron en los principales atractivos de la promoción en sus primeros años. También consolidaron el Campeonato de Peso Pesado de GHC como un título principal de nivel mundial con sus enfrentamientos. Más notablemente el 1 de marzo de 2003, cuando Kenta Kobashi finalmente derrotó a Misawa por primera vez en toda su rivalidad y se convirtió en el Campeón de GHC. Muchos creen que este es el mejor combate de lucha libre profesional de todos los tiempos y, hasta el día de hoy, todavía se mantiene como un clásico. Después de este combate, Kenta Kobashi pasó a tener posiblemente la mejor carrera por el título mundial en la historia de Puroresu, siendo campeón de peso pesado de GHC durante un récord de 735 días. Su reinado es mejor recordado por la variedad de oponentes que enfrentó y la mayoría de ellos terminaron siendo algunos de los mejores combates que la compañía haya visto. En sus 14 defensas, Kobashi se batió en duelo contra Tamon Honda, Yuji Nagata, Takuma Sano, Yoshihiro Takayama, Jun Akiyama, Akira Taue y Minoru Suzuki, entre muchos otros. Ayudó a poner a NOAH en el mapa y, aunque Kobashi ya tuvo una gran carrera en AJPW, con este reinado del título inmortalizó su legado como un dios de la lucha libre.

La lista de NOAH no solo estaba llena de veteranos y leyendas del pasado, sino también de muchos jóvenes talentos prometedores. En particular, dos hombres que cambiaron el panorama de la lucha libre independiente tanto en Estados Unidos como en Japón debido a sus movimientos y combates innovadores; KENTA y Naomichi Marufuji. Mientras que sus respectivos mentores, Kobashi y Misawa, gobernaban los pesos pesados, KENTA y Marufuji llevaban la división de peso pesado junior de la compañía y tenían algunos de los combates más impresionantes juntos, ya sea como solteros o en parejas. Otros luchadores jóvenes como Takeshi Morishima, Yoshinobu Kanemaru, Taiji Ishimori, Go Shiozaki y Katsuhiko Nakajima también se encontraban en las etapas de desarrollo de sus carreras en esta época.

La promoción alcanzó su punto máximo el 18 de julio de 2005 en lo que sigo considerando el mayor evento Puroresu de todos los tiempos: Destiny. Encabezado por el combate final entre Misawa y Kawada, también presentó el combate de ensueño entre Kobashi y Sasaki donde los dos hombres se cortaron el uno al otro, y el resto de la cartelera también tuvo muchos combates emocionantes e históricamente significativos.

En 2006, Misawa y el copropietario de ZERO-1, Yoshiyuki Nakamura, crearon la Global Professional Wrestling Alliance (GPWA), un organismo rector similar a la NWA donde las promociones asociadas pueden colaborar entre sí y compartir recursos, como instalaciones de entrenamiento y luchadores. Esto permitiría tener una relación armoniosa entre las empresas, también para que las promociones de menor tamaño llamen la atención, y celebrar anualmente "súper espectáculos" con una variedad de talentos que podrían vender toneladas de dinero. No solo es exclusivo de las promociones japonesas, ya que otras empresas de EE. UU., Reino Unido, México y Canadá también formaron parte de esta alianza. Una de las promociones notables fue Ring of Honor, que se convirtió en un sitio de excursión no oficial para los luchadores de NOAH y, por lo tanto, compartió sus influencias de King's Road en los Estados Unidos. Morishima y KENTA en particular tuvieron muchos grandes enfrentamientos de todos los tiempos con varios miembros de la lista de ROH, e incluso las leyendas Misawa y Kobashi pisaron un ring de lucha libre estadounidense por primera vez gracias a ROH.

La GPWA cerró oficialmente en 2009.

- ¡Go Ace!

Después de que Inoki se fue de New Japan, Yuke's, una empresa desarrolladora de videojuegos que los compró en 2005, obtuvo el control total de la empresa. El 17 de julio de 2006, Hiroshi Tanahashi derrotó a Giant Bernard en el torneo final para convertirse en el campeón de peso pesado de IWGP por primera vez. Esta victoria marcó un nuevo comienzo para New Japan Pro Wrestling y ahora han encontrado la pieza central adecuada para hacer crecer su empresa. El término "as" se refiere a la estrella superior de una promoción. Ser la cara de la empresa y el mejor representante de lo que representa la promoción.

Ha habido muchos que fueron llamados ases a lo largo de sus carreras, pero ningún otro hombre lo encarna más que Hiroshi Tanahashi. Para que NJPW se levante de las cenizas, necesitan al hombre adecuado que los guíe y resulta que Tanahashi era el hombre para el trabajo. A pesar de recibir muchos contratiempos a lo largo de su carrera, los pseudo luchadores de MMA fueron el centro de atención sobre él, al ver a su rival Shinsuke Nakamura convertirse en el "Super Novato", Tanahashi nunca se fue. Perseveró a través de todas las dificultades, luchó contra el dolor y los golpes duros, y finalmente se convirtió en el salvador de New Japan. No es una opinión controvertida afirmar que NJPW ni siquiera existiría hoy si no fuera por Tanahashi, incluso en sus años más oscuros cuando los fanáticos comenzaban a perder interés porque veían a sus favoritos perder ante extraños, él se mantuvo firme en su decisión de no irse, razón por la cual encontró desfavorable el movimiento de Shibata de convertirse en un trabajador independiente. Eventualmente, los fanáticos vieron su dedicación y sacrificios, incluso durante el incidente del apuñalamiento, ya le mostraron su apoyo ahora que lo necesita más que nunca, le devolvieron el amor.

Tanahashi tiene esta conexión especial con la audiencia, a menudo lo comparan con John Cena y puedo ver algunas similitudes allí, Tana sigue siendo mucho mejor babyface para mí porque su aprecio por los fanáticos se siente más orgánico porque él y los fanáticos acérrimos tienen literalmente pasado por las buenas y por las malas. Durante la próxima década, Hiroshi Tanahashi eventualmente llevó a New Japan de nuevo a la pista y a su merecido lugar como la compañía de lucha libre número uno en el país, convirtiéndose en un récord de 8 veces campeón de peso pesado de IWGP y enfrentándose a muchos talentos en todo el mundo mientras representa con orgullo a la marca.

Inoki, Fujinami, Choshu, Hashimoto y muchos más. Todos ellos son leyendas y han contribuido a que la empresa sea como es. Sin embargo, en mi opinión, ningún otro hombre será para siempre sinónimo del Rey del Deporte que Hiroshi Tanahashi porque ES New Japan Pro Wrestling.

- La tragedia en NOAH

New Japan ha surgido de las oscuras profundidades del pasado y avanza hacia nuevas alturas, desafortunadamente no se puede decir lo mismo de su otrora feroz rival: Pro Wrestling NOAH. Si bien NJPW ha encontrado a su nueva superestrella en Hiroshi Tanahashi, la falla más grande de NOAH fue no poder hacer lo mismo y siguió fallando en intentar moldear su futuro, por lo que siempre recurren a su fórmula probada y comprobada, priorizando a los veteranos que en este punto están empezando a deteriorarse debido a los daños que han causado a su cuerpo durante años de acción continua.

Takeshi Rikio fue, con mucho, el caso más infame de NOAH tratando de construir su nuevo as. La legendaria carrera de 735 días de Kobashi terminó a manos de Rikio el 5 de abril de 2005, lo que tomó a todos por sorpresa. Rikio a estas alturas es un sólido luchador midcard, principalmente en la división de parejas, pero no se ha desarrollado adecuadamente hasta el punto de terminar con la racha más legendaria en la lucha libre. Los fanáticos no lo vieron de la manera en que lo hizo la gerencia, por lo que terminó cediendo el cinturón a Akira Taue, de 44 años. Jun Akiyama tampoco tuvo un trato justo con el cinturón, con la creación de NOAH, todos pensaron que eventualmente construirían la compañía a su alrededor y finalmente tendrá su merecido lugar en la cima que no pudo obtener en su ejecución inicial de AJPW. Bueno, se convirtió en campeón de peso pesado de GHC en numerosas ocasiones.

Al igual que su homónimo, Takeshi Morishima nunca tuvo una carrera adecuada con el título de GHC. A pesar de ser 3x campeón, ninguna de sus carreras fue memorable y fue tratado mejor en su época como Campeón de ROH en los Estados Unidos. Una vez más, no lo construyeron adecuadamente y se convirtieron en el punto focal de la promoción, a pesar de pasar por encima de las leyendas, nunca desarrolló una calidad de "estrella" y, por lo tanto, su reinado del título se sintió más como carreras de transición. Lo mismo puede decirse de Go Shiozaki, cuya reserva fue emulada en gran medida por Kenta Kobashi, pero pasaría mucho tiempo antes de que pudiera desarrollar su propia personalidad además de sentirse como la "versión ligera" de su mentor. Luego están KENTA y Marufuji, dos de los luchadores más destacados de la compañía, pero en ese momento el estigma era que los jóvenes rara vez pasan por encima de los pesos pesados y han estado atrapados en la escena de los pesos pesados junior durante demasiado tiempo que para cuando finalmente tuvieron su tiempo para brillar con el cinturón de peso pesado, la empresa ya no era la misma. Si tan solo hubieran podido ganarlos mucho antes, quién sabe si NOAH podría haber mantenido su impulso.

Aunque la compañía ya se estaba cayendo del carro incluso mucho antes de esto, lo que realmente marcó el final de una era para NOAH fue el 13 de junio de 2009. Mitsuharu Misawa murió mientras actuaba en medio de un combate en el ring. Fue una de las tragedias más tristes de la lucha libre, pero podría haberse evitado. En ese momento, el cuerpo de Misawa estaba en su estado más frágil. Décadas de golpes desagradables le han pasado factura, especialmente en el cuello. Sin embargo, nunca quiso jubilarse o al menos trabajar en un horario menos riguroso. Al no poder crear una nueva estrella joven que pudiera reemplazarlo, Misawa siempre tuvo la tarea de ser el líder y

continuar compitiendo a pesar de no poder manejar el trabajo que se espera de alguien como él. Ser el gran artista de todos los tiempos tuvo su maldición al final, ya que siempre se vio que daba lo mejor de sí en cada combate, por lo que todavía recibió golpes y luchó hasta que su cuerpo se rindió por completo. En un intento por salvar la empresa que creó, se olvidó de salvar su propia vida. El mundo de la lucha libre lamentó la muerte de una de sus leyendas. NOAH nunca volvió a ser el mismo desde la muerte de Misawa. Las cosas seguían empeorando para NOAH, el escándalo de los boletos de Haruka Eigen yakuza los convirtió en su único anuncio de televisión, la fanfarria estaba disminuyendo. Esta es la misma compañía que vendió el Tokyo Dome cuatro años antes, pero en ese momento apenas podía atraer multitudes en los gimnasios. Sin un sorteo adecuado, el impulso de NOAH cayó con fuerza y el interés por la empresa se desvaneció.

Hay un resquicio de esperanza al menos con la muerte de Misawa, fue una llamada de atención para el resto de sus compañeros, los otros miembros de los Cuatro Pilares para finalmente retirarse y vivir su vida al máximo. Un año después del fallecimiento de Misawa, Toshiaki Kawada, su rival de mucho tiempo, colgó las botas en silencio mientras decía que su motivación para actuar murió junto con su mayor enemigo. En 2013, Kenta Kobashi y Akira Taue también se retiraron, compitieron en su último combate en NOAH y recibieron grandes ceremonias bien merecidas por sus salidas.

- El Rainmaker

El 2010 en Puroresu estuvo definido por una rivalidad especial e importante: Hiroshi Tanahashi vs. Kazuchika Okada. Tanahashi llevó a New Japan a mediados de la década de 2000, pero al entrar en una nueva década, la compañía necesitaba un nuevo as para hacerse cargo algún día. Desde sus años de joven león, Kazuchika Okada ya estaba siendo preparado como la eventual estrella en ascenso, incluso a una edad temprana ya era suave en el ring y le quedaba mucho espacio para mejorar. Eventualmente, después de entrenar y numerosas excursiones, The Rainmaker nació en 2012 cuando inmediatamente desafió a Hiroshi Tanahashi después de su combate en el Tokyo Dome por el Campeonato de peso pesado de IWGP. Puede haber sido ambicioso para su época, pero la recompensa valdría la pena una vez que los combates de Tanahashi y Okada consolidaran el estatus de New Japan como la promoción número uno en el país y en términos de combates de alta calidad, no había otra compañía en el mundo que pudiera igualarlos. El mismo año, Okada capturó el Campeonato de peso pesado de IWGP por primera vez contra Tanahashi, literalmente, el primer cinturón que ganó en su carrera es el más grande. ¿Podría ser más grande que eso? Bueno, por supuesto.

Se unió a CHAOS bajo la tutela de Shinsuke Nakamura, alguien que está muy familiarizado con Tanahashi y al mismo tiempo obtuvo a Gedo como su portavoz. Entre 2012 y 2014 solo ellos dos reinaron sobre el Campeonato de Peso Completo IWGP, convirtiéndose en el punto central de la empresa. El momento de la verdad llegó el 4 de enero de 2016, Wrestle Kingdom 10. Hiroshi Tanahashi ganó su segundo torneo G1 Climax el año anterior y se convirtió en el principal contendiente por el título de Kazuchika Okada. Aquí se reencuentran, en el escenario más grande, aunque esta vez Okada es el campeón y Tanahashi es el retador, al final del combate sus destinos siguen siendo los mismos. Esto fue en el punto en que Okada realmente superó a Tanahashi, después de todas sus batallas juntos, pudo sacar lo mejor del As del Universo y convertirse él mismo en el nuevo as.

En su cuarto reinado, Okada llevó a NJPW a su expansión global y tuvo su propia racha histórica. No solo superó el récord de Tanahashi de defensas del título más exitosas, sino que incluso Shinya Hashimoto tuvo el reinado más

largo con el Campeonato de peso pesado de IWGP con 720 días desde el 19 de junio de 2016 hasta el 9 de junio de 2018. Entre ese reinado, Okada tuvo muchos clásicos de todos los tiempos contra Tetsuya Naito y Kenny Omega específicamente. Sus rivalidades con estos dos permitieron que New Japan creciera a una escala mucho más amplia. Muchos de sus combates, especialmente con Omega, algunos los consideran como los mejores combates de la lucha libre. Después de que terminó su legendaria cuarta carrera, Okada entró en una espiral y parecía que no era él mismo. Después de todo, fue el título lo que significó tanto para él, es el único cinturón que supo que había ganado. El infame "fabricante de globos", donde se tiñó el pelo de rojo y llevó globos, se volvió loco. No fue hasta que volvió a concentrarse y ganó la New Japan Cup 2019 y el evento principal en el Madison Square Garden, donde derrotó a Jay White por el título IWGP. Finalmente, tan reciente como a principios de este año, su carrera terminó a manos de un viejo rival en Tetsuya Naito, donde se enfrentaron nuevamente en el evento principal del Tokyo Dome con los Campeonatos de peso pesado e intercontinental de IWGP en juego.

Kazuchika Okada ha demostrado ser posiblemente el mejor luchador del mundo en la actualidad. Numerosos combates clásicos instantáneos contra oponentes de cualquier calibre. Ha sido un gran líder para NJPW y se convertirá en una leyenda viviente en un deporte lleno de ellos. Para mí, no hay otra persona que sea sinónimo del Campeonato Peso Pesado de la IWGP que The Rainmaker.

- El Bullet Club

Coincidiendo con la carrera de Okada en la cima, posiblemente sea el establo más influyente en la lucha libre desde la nWo y ese es el Bullet Club. El 3 de mayo de 2013, Prince Devitt traicionó a su compañero de etiqueta Ryusuke Taguchi y formó el establo con Karl Anderson, Tama Tonga y Bad Luck Fale. Los objetivos originales de BC eran reunir a un grupo de "forasteros" que no sienten seguir la norma y básicamente ejecutan NJPW como si fueran sus propios programas. Ni un ápice de cuidado de las reglas con frecuentes interferencias y descalificaciones en sus combates. A diferencia de los luchadores japoneses, cuya creencia es el "espíritu de lucha", a BC no le importaba y haría cualquier táctica disponible en el libro para obtener victorias. Fuertemente influenciado por nWo y DX, Bullet Club se convirtió en una de las entidades más grandes de NJPW y también comenzó a crecer en número. Antes de que terminara 2013, Los Young Bucks (Matt & Nick Jackson) y Doc Gallows se unieron a ellos. Alcanzarían uno de sus puntos más altos el 20 de julio de 2013 cuando el actual campeón de peso pesado Jr. de IWGP, Prince Devitt, desafió a Kazuchika Okada por el Campeonato de peso pesado de IWGP. Puede que haya perdido, pero dice mucho del nivel de BC como facción en ese momento para poder ganar una oportunidad por el título contra el mejor jugador.

Los miembros originales del Bullet Club

Después de la partida de Devitt, Bullet Club continúa encontrando formas de ganar liderazgo. Se hicieron aún más grandes que nunca con el debut de “The Phenomenal” AJ Styles y en su primer combate con la compañía, logró lo que Devitt no pudo hacer y eso fue vencer a Okada por el título. AJ Styles se convirtió en el quinto gaijin en convertirse en campeón de peso pesado de IWGP. Con AJ como líder, Bullet Club creció en número, inicialmente todos eran puramente un establo gaijin, pero su primer miembro japonés fue "The Tokyo Pimp" Yujiro Takahashi, quien traicionó a CHAOS para unirse a BC. Muy pronto, Kenny Omega, Cody Hall, Jeff Jarrett, Chase Owens y Tanga Loa siguieron su ejemplo. En este punto, Bullet Club ha dominado toda la escena, con la mayoría de sus miembros siendo campeones, y su popularidad continúa creciendo y en cuanto al éxito, esta fue prácticamente la facción en su apogeo.

Cuando AJ se fue, Kenny Omega tomó su lugar. The Cleaner pasó de ser un exitoso peso pesado junior a traducirse bien en los pesos pesados y tuvo algunos de los mejores combates de su carrera contra Kazuchika Okada, su trilogía

por el título IWGP sigue siendo muy apreciada y la mejor de toda la década. Con la presencia de Kenny desde un punto de vista internacional cada vez más frecuente, los luchadores de ROH Adam Cole, Hangman Page, Cody Rhodes y Marty Scurll se convirtieron en parte del Bullet Club y sentaron las bases de lo que se convertiría en "The Elite". El tiempo de Omega como líder fue controvertido ya que también inició la división entre el grupo, los OG contra Elite. Una guerra civil entre los miembros que diferían en filosofías. Eventualmente, Omega fue expulsado, pero se reuniría con su viejo amigo Kota Ibushi como "Los amantes dorados".

Finalmente, la forma actual del Bullet Club en la llamada "Era de la garganta cortada" liderada por "Switchblade" Jay White, a quien Gedo seleccionó como su próximo protegido cuando traicionó a Okada por él. Los tonganos siguen siendo parte de BC y también reclutan a personas como Hikuleo, Taiji Ishimori, quien se convirtió en el nuevo y mejor Bone Soldier, Jado, El Phantasmo, Gino Gambino y KENTA, quienes encontraron un resurgimiento profesional últimamente en NJPW. Robbie Eagles también fue parte de su grupo por un corto tiempo, pero los dejó por CHAOS.

El Bullet Club cuando lo lideraba Jay White

No se puede negar la influencia de Bullet Club. Han hecho toneladas de dinero en efectivo para NJPW solo en merchandising, e incluso condujo al nacimiento de una compañía completamente nueva. Una viñeta fuerte en los libros de historia de Puroresu.

- Los nuevos ases

El éxito de Kazuchika Okada actuó como modelo para que otras promociones construyeran su compañía alrededor de luchadores con cualidades de superestrella. Personalmente, me gusta llamar a este lote de luchadores como los "K-Aces" porque todos sus nombres comienzan con la letra, pero estoy divagando.

Para AJPW, Kento Miyahara es la estrella principal decisiva de la promoción y realmente no hay nadie más cerca de él en términos de poder de estrella, carisma y trabajo en el ring, algunos incluso llegan a afirmar que es el mejor luchador en el mundo hoy. Comenzó como un protegido de Kensuke Sasaki, Kento eventualmente se convirtió en su propio luchador y se convirtió en un miembro básico de All Japan desde 2013. El 12 de febrero de 2016 derrotó a Zeus por el Campeonato de Peso Pesado de la Triple Corona vacante que ganó por primera vez. Kento tuvo una gran racha durante 464 días, especialmente el 27 de noviembre de 2016, cuando finalmente derrotó y superó al as Suwama durante mucho tiempo en su defensa del cinturón. Ganaría el cinturón tres veces más,

En NOAH, a fines de la década de 2010, comenzaron a sentar las bases para volver a construir, Naomichi Marufuji, en su mayor parte, llevó a la compañía a sus espaldas en sus múltiples carreras con el Campeonato de peso pesado de GHC. Takashi Sugiura, Katsuhiko Nakajima y Go Shiozaki también se convirtieron en los principales contendientes a nivel de evento en este punto. Eddie Edwards se convirtió en el primer gaijin en ganar el título GHC. Luego perdería el cinturón ante Kenoh, quien se convirtió en el primer campeón de GHC que nunca estuvo en un combate contra Mitsuharu Misawa, por lo que fue una buena señal para construir para el futuro. Si bien Kenoh es el mejor rudo en este momento, encontrarían su mejor babyface en Kaito Kiymomiya. Todavía no está al nivel de Okada y Miyahara, pero Kaito está siendo preparado como el rostro de NOAH y consolidó su estatus cuando ganó el cinturón por primera vez el 16 de diciembre de 2018, poniendo fin a la racha dominante de Sugiura.

Konosuke Takeshita, aunque probablemente aún no sea tan conocido por un público más amplio, actualmente es una de las principales estrellas de DDT junto con Tetsuya Endo. Como mencioné, aunque DDT es mejor conocido por sus peleas e historias extravagantes, sus mejores luchadores están a la par del resto de los grandes trabajadores del

país. Ya es un campeón de peso abierto 4x KO-D, con su carrera más larga que comenzó el 20 de marzo de 2017 y finalizó el 29 de abril de 2018 durante 405 días. Si continúa desarrollándose, cosas más grandes están en el horizonte para él.

- El Ingobernable

El 27 de mayo de 2006, Tetsuya Naito irrumpió en la escena de la lucha libre después de su entrenamiento en el dojo de Animal Hamaguchi, se fue a New Japan Pro Wrestling. Al igual que Okada, Naito estaba destinado a ser una de las mejores superestrellas algún día. Finalmente, después de su excursión y carrera de peso pesado junior con Yujiro Takahashi, siguió solo con la personalidad de "Stardust Genius". Con el objetivo de ser el próximo rival de Kazuchika Okada, llegó a ganar el G1 Climax 2013. Pero por mucho que la gerencia de NJPW lo respalde, los fanáticos no lo hicieron. Vieron a Naito como una estrella inorgánica, que parecía estar siendo empujada por la garganta y no merece su primer lugar no por sus habilidades de lucha libre, porque estaba allí, pero no tenía personalidad en la que pudieran entender y relacionarse.

Tetsuya Naito importó a Japón la facción de Los Ingobernables

Se embarcó en otro viaje a CMLL y esta vez descubrió a La Sombra y su facción Los Ingobernables. El lema del grupo es “Tranquilo”. Solo tómatelo con calma, no te acalores demasiado, y básicamente hazlo a tu manera, sin permitir que nada ni nadie te gobierne o controle. Naito adaptó esta personalidad y la trajo a Japón, inicialmente todavía era odiado, pero más temprano que tarde, los fanáticos comenzaron a gustarle, ya que finalmente pudo expresarse de una mejor manera y comenzó a brillar. Irónicamente, a los mismos fanáticos que lo despreciaban, les gustarían sus actos de falta de respeto hacia los luchadores e incluso ellos, en contraste con el llamativo Okada y el acto limpio de Tanahashi, Naito tenía un aura completamente diferente en él, especialmente una vez que estableció su propia facción en NJPW.

En 2016, Naito derrotó a Okada por el Campeonato de peso pesado de IWGP, finalmente probó el grande, pero no fue por mucho tiempo y necesitó la ayuda de sus compañeros estables para obtener la victoria en primer lugar. 70 días después, lo dejó caer y fue relegado como contendiente por el Campeonato Intercontinental IWGP. Naito tiene una relación interesante con este cinturón, ya que su supuesta pelea del evento principal años antes se trasladó a semi principal para la pelea por el título IC entre Tanahashi y Nakamura, según lo decidido por los fanáticos en una encuesta. Desde entonces, Naito vio el IC Belt como un simbolismo de sus fracasos en su viaje, por lo que a lo largo de su reinado trató el cinturón con falta de respeto, a menudo tirándolo y destruyendo las placas. En G1 27 volvió a ganar el torneo y finalmente llegó al evento principal del Tokyo Dome correctamente esta vez.

5 de enero de 2020. Después de años de penurias y dudas, Tetsuya Naito derrotó limpiamente a Kazuchika Okada en la segunda noche del evento principal en el Tokyo Dome, Wrestle Kingdom 14, tanto por el Campeonato IWGP Peso Pesado como el Intercontinental. Los dos cinturones que han simbolizado su carrera desde el principio. Ahora es la máxima estrella indiscutible de Puroresu y, una vez que todo termine para él algún día, se convierte en una leyenda entre las estrellas.

Reglas

Puroresu tiene una variedad de reglas diferentes, que pueden diferir mucho de la lucha libre en otros países. Si bien no existe una autoridad rectora para puroresu, existe un estándar general que se ha desarrollado. Cada promoción tiene su propia variación, pero todas son lo suficientemente similares para evitar confusiones. Cualquier convención

descrita aquí es simplemente un estándar y puede o no corresponderse exactamente con las reglas codificadas de cualquier promoción determinada.

- Estructura general

Los combates se llevan a cabo entre dos o más lados ("esquinas"). Cada esquina puede consistir en un luchador o un equipo de dos o más. La mayoría de los combates por equipos se rigen por las reglas del equipo de etiqueta

El combate se gana al anotar una "caída", que generalmente es consistente con la lucha libre profesional estándar:

- *Sujetar* los hombros de un oponente a la lona para la cuenta de tres del árbitro.
- *Victoria por sumisión*, en la que el luchador hace tapping o se somete verbalmente a su oponente.
- *Knockout*, la no recuperación de la compostura por orden del árbitro.
- *Countout*, el hecho de que un grupo no regrese al ring por orden del árbitro, que se determina mediante una cuenta de veinte (algunas federaciones usan diez, pero en la lucha libre japonesa usan veinte).
- *Descalificación*, el acto de un luchador que rompe las reglas.
- Detención del árbitro, cuando un oficial considera que un participante no es apto para continuar luchando (ya sea planificado previamente o debido a una lesión legítima)

Las reglas adicionales rigen cómo se llevará a cabo el resultado del partido. Un ejemplo sería la Federación Universal de Lucha Libre Japonesa, ya que no permite victorias por pinfall a favor de sumisiones y nocauts; esto se ve como una influencia temprana de las artes marciales mixtas, ya que algunos luchadores se apartaron de los finales tradicionales de lucha libre para adoptar resultados legítimos. Otro ejemplo es que la mayoría de las promociones no permiten golpes, por lo que muchos luchadores utilizan golpes con las manos abiertas y antebrazos rígidos; esta regla también se aplicó en las primeras etapas de Pancrase.

Estilos

- *Strong Style*

New Japan Pro-Wrestling, encabezada por Antonio Inoki, utilizó el enfoque de "estilo fuerte" de Inoki de la lucha libre como deporte de combate, fuertemente influenciado por los estilos de los luchadores Lou Thesz y Karl Gotch. Los luchadores incorporaron patadas y golpes de las disciplinas de las artes marciales, y se puso un fuerte énfasis en la lucha de sumisión. Muchos de los luchadores de New Japan, incluidas estrellas importantes como Shinya Hashimoto, Riki Choshu, Minoru Suzuki, Shinsuke Nakamura y Keiji Mutoh, provienen de una formación legítima en artes marciales.

- *Ōdō* ("Camino del Rey")

Ōdō ("King's Road"; también traducido como "Royal Road") es un estilo que se originó en All Japan Pro Wrestling, y está más estrechamente asociado con los Cuatro Pilares (四天王, *Shitennō*), la nomenclatura informal para los luchadores AJPW de la década de 1990, Toshiaki Kawada, Kenta Kobashi, Mitsuharu Misawa y Akira Taue. Sin embargo, los combates que involucran a estos cuatro también se conocen en Japón como *Shitennō puroresu* (四天王プロレス). A diferencia de las influencias europeas de catch wrestling *del estilo fuerte*, *ōdō* optó por un estilo más "narrativo", derivado del modelo estadounidense de lucha libre profesional como narración física. Sin embargo, *ōdō* se distinguió de la lucha libre profesional estadounidense al evitar en gran medida muchos de sus dispositivos narrativos. Los ángulos y los trucos eran prácticamente inexistentes, ya que toda la narración de *ōdō* se produjo a través de los combates mismos. Blading también fue prohibido por completo. Debido a que a Baba no le gustaban las sumisiones, también se evitaron por pinfalls decisivos. En 2011, la revista japonesa de lucha libre *G Spirits* citó la defensa del título del Campeonato de Peso Pesado de la Triple Corona de Misawa el 29 de julio de 1993 contra Kawada como el primer combate al estilo *Shitennō*, y la final de la World's Strongest Tag Determination League de 1993, en la que Misawa y Kobashi lucharon contra Kawada y Taue, se denominó la "forma completa" del estilo de *Tokyo Sports* en 2014. Según Kawada, los combates *de ōdō, que ponían un gran énfasis en el espíritu de lucha*, se trataban de "romper el límite que estableciste en el último". Árbitro de AJPW Kyohei Wada, quien contó

que Baba le decía a su talento "lo que quieras hacer, hazlo, y lo que puedas mostrarle a la gente, muéstralo", luego compararía su trabajo arbitrando estos combates con "dirigir una sinfonía".

Sin embargo, esta escalada eventualmente se manifestó a través del uso de maniobras peligrosas que se enfocaban en la cabeza y el cuello, particularmente durante los tramos finales de los partidos *de ōdō*. Las consecuencias físicas de este estilo, o al menos su uso de caídas de cabeza, a menudo se han citado como la razón subyacente de la muerte de Misawa después de un accidente en el ring en 2009. Periodista e historiador de lucha libre profesional Dave Meltzer notó después de su muerte que Misawa "regularmente tomaba golpes psicóticos", incluidos suplexes en la espalda donde aterrizaba de cabeza. AJPW se alejaría de *ōdō* después de que Misawa lideró un éxodo masivo para formar Pro Wrestling Noah, particularmente cuando Motoko Baba vendió sus acciones a Keiji Mutoh, pero Noah continuaría practicando *ōdō* en su reserva. Este elemento de *ōdō* ha sido criticado por su influencia negativa en la lucha libre profesional, y All Japan de la década de 1990 ha sido citado como una advertencia en respuesta a maniobras legítimamente peligrosas. Meltzer escribió en 2009 que las caídas de cabeza "nunca fueron necesarias", ya que Misawa y sus compañeros en AJPW ya estaban "teniendo los mejores combates en la lucha libre" antes de incorporar estas maniobras en su estilo.

- Otros estilos

A lo largo de la década de 1990, tres estilos individuales— estilo shoot, lucha libre y hardcore —fueron las divisiones principales de las promociones independientes, pero como resultado de la interpromoción, no es inusual ver los tres estilos en la misma cartelera.

Boxeo

La historia del boxeo en Japón comenzó en 1854 cuando Matthew Perry aterrizó en Shimoda, Shizuoka poco después de la Convención de Kanagawa. En ese momento, los marineros estadounidenses a menudo participaban en combates de combate a bordo de sus barcos, con los puños envueltos en cuero fino. Fue el primer ejemplo de boxeo transmitido a Japón. Además, el shogunato convocó a un luchador de sumo clasificado como ōzeki llamado Tsunekichi Koyanagi (小柳常吉) y le ordenó pelear contra un boxeador y un luchador de los Estados Unidos. Hubo tres peleas, utilizando diferentes estilos de artes marciales, ante Perry y otros espectadores. Según los informes, Koyanagi ganó.

El primer combate de exhibición llamado Western Professional Sumo (西洋大相撲) se llevó a cabo en Tsukiji, Tokio en 1887. James Hōjō (ジェームス北條) y Toranosuke establecieron el primer gimnasio de boxeo Meriken Training Institute (メリケン練習所) en Ishikawachō, Yokohama, Kanagawa. Saitō (齋藤虎之助) en 1896. Después del primer libro tutorial, Bōgeki Jizai Seiyō Kentōjutsu (防撃自在西洋拳闘術) se publicó en 1900, seguido poco después por International Jūken Club (国際柔拳倶楽部) fue inaugurado en Mikage, Kobe por Kenji Kanō (嘉納健治) en 1909.

Sadayuki Ogino, el padre del boxeo japonés (1901-1970)

Después de aprender boxeo en San Francisco, California, desde 1906, Yūjirō Watanabe (渡辺勇次郎, también conocido como Padre del boxeo japonés o Rey de cuatro asaltos) estableció el Nippon Kentō Club (日本拳闘倶楽部) en Shimomeguro, Meguro, Tokio, el 25 de diciembre de 1921. Sadayuki Ogino (荻野貞行, también conocido como padre del boxeo japonés) de la Universidad Rikkyo comenzó a boxear bajo la dirección de Watanabe. Ogino en el peso pluma junior y Kinzaburō Yokoyama (横山金三郎), los pesos pluma fueron reconocidos como los primeros campeones japoneses por el Nippon Kentō Club en 1922.

Los primeros boxeadores olímpicos de Japón

Fuji Okamoto (1905-1984)

Kintaro Usuda (1906-1980)

En los primeros combates por el título japonés para boxeadores profesionales celebrados en abril de 1924, Fuji Okamoto en la división de peso mosca y Kintarō Usuda en la división de peso ligero se convirtieron en campeones. No había una distinción clara entre aficionados y profesionales en esa época.

Inauguración de la Federación

Simultáneamente con la Federación Nacional de Estudiantes de Kentō (全国学生拳闘連盟) cuyo presidente era Yūjirō Watanabe, la Federación Amateur de Japón (全日本アマチュア連盟) se estableció en julio de 1926. El primer campeonato japonés para boxeadores aficionados fue organizado por Dai Nippon Kentōkai (大日本拳闘会) en

1927. Fuji Okamoto en la división de peso gallo y Kintarō Usuda en la división de peso welter participaron en los Juegos Olímpicos de Verano de 1928.

Tsuneo "Pistón" Horiguchi (1914-1950)

Asociación de Kentō Profesional de Japón (全日本プロフェッショナル拳闘協会) fundada en febrero de 1931 con el fin de llevar a cabo el establecimiento de campeonatos y el desarrollo de boxeadores profesionales, división repetida y disolución para convertirse en la actual Asociación de Boxeo Profesional de Japón (JPBA). Tsuneo Horiguchi (堀口恒男, también conocido como Piston Horiguchi, Saint Fist; 拳聖) de la Universidad de Waseda ganó popularidad y jugó un papel activo en esos días. Aunque el boxeo de Japón fue interrumpido por la Guerra del Pacífico, los primeros campeonatos japoneses después de la guerra se llevaron a cabo en 1947.

Yoshio Shirai, el día que fue coronado primer campeón mundial de Japón, 1952

Combate por el título mundial

Luego, se fundó la Comisión de Boxeo de Japón (JBC), prácticamente el único organismo rector del boxeo profesional de Japón, para preparar el combate por el título mundial de Yoshio Shirai. Su establecimiento se presentó en el Tokyo Kaikan el 21 de abril de 1952. Munehide Tanabe (田邊宗英, a menudo escrito como 田辺宗英) de la Universidad de Waseda, quien fue el presidente fundador de Teiken Boxing Gym y presidente del Estadio Korakuen, fue elegido como su primer comisionado.

Shirai derrotó al campeón lineal Dado Marino por decisión unánime en la división de peso mosca el 19 de mayo de ese año, mientras era observada por 45.000 espectadores en el Estadio Korakuen, para convertirse en el primer campeón mundial de Japón.

AMB y CMB

El JBC se unió a la NBA (la actual AMB) a partir del 7 de enero de 1954. También se unió al CMB desde la revancha de Johnny Famechon contra Fighting Harada el 9 de mayo de 1970.

Revista de boxeo

En junio de 1956, Baseball Magazine Company lanzó *Boxing Magazine, la revista de boxeo más antigua de Japón.* Actualmente solo hay otra revista mensual de boxeo en Japón, llamada *Boxing Beat.* Esto ha sido renombrado dos veces de *World Boxing* desde 1968.

Entrenamiento conjunto Pro-Am

Nobuhiro Ishida, 2010

Tradicionalmente, los diferentes cuerpos de boxeadores amateurs y profesionales no habían tenido intercambios. Sin embargo, en 2011 decidieron cooperar entre sí, comenzando con una formación conjunta.

Desde 2011 hasta 2012, los boxeadores de peso mediano tuvieron actuaciones récord tanto en el boxeo amateur como en el profesional. Nobuhiro Ishida noqueó al previamente invicto James Kirkland en el MGM Grand Las Vegas para recibir el premio *The Ring* Upset of the Year. Ryōta Murata aseguró la medalla de plata en el Campeonato Mundial de Boxeo Amateur en Bakú, Azerbaiyán, para clasificarse para los Juegos Olímpicos de Verano de 2012. Tadashi Yuba ganó su quinto título japonés en cuatro divisiones de peso diferentes para ser un cuádruple campeón. Todos esos son los primeros registros para Japón. En agosto de 2013, Yuba recogió el título de peso superwelter japonés para convertirse en quíntuple campeón.

Televisión

La mayoría de las peleas por el campeonato mundial han sido televisadas principalmente en Nittere (NTV), TBS, Fuji TV, y TV Tokyo. Actualmente, estos programas se pueden ver legalmente fuera de Japón a través de KeyHoleTV. Además, los canales de televisión de pago como WOWOW y sky-A sports+ han proporcionado programas de boxeo. Aunque Fuji TV se había retirado del boxeo a excepción del programa nocturno desde que Yūji Watanabe perdió ante Genaro Hernández en 1992, reanudó un programa de boxeo en vivo en horario de máxima audiencia a partir de abril de 2013.

Boxeo amateur

- Juegos Olímpicos de Verano

Los medallistas de los Juegos Olímpicos de verano son:

Nombre	Juego	Medalla	Categoría de peso
Kiyoshi Tanabe	1960 Roma	3 Bronce	Peso mosca
Takao Sakurai	1964 Tokio	1 Oro	Peso gallo
Eiji Morioka	1968 México	3 Bronce	Peso gallo
Satoshi Shimizu	2012 Londres	3 Bronce	Peso gallo
Ryōta Murata	2012 Londres	1 Oro	Peso medio

- Campeonatos del Mundo

Los medallistas del Campeonato Mundial son:

Nombre	Juego	Medalla	Categoría de peso
Koki Ishii	1978 Belgrado	3 Bronce	Peso mosca
Masatsugu Kawachi	Chicago 2007	3 Bronce	Peso welter ligero
Ryōta Murata	2011 Bakú	2 Plata	Peso medio

Boxeo profesional

En Japón, todo boxeador profesional debe contratar a un gerente bajo las reglas de JBC, y debe pertenecer a un gimnasio de boxeo que tenga derechos de administración exclusivos para los boxeadores como miembro de cada organismo subsidiario regional de la Asociación de Boxeo Profesional de Japón bajo el sistema de gimnasio convencional de Japón. No se ha permitido que dos boxeadores profesionales que pertenezcan al mismo gimnasio peleen entre sí a menos que uno de ellos se transfiera a otro gimnasio, porque podría interrumpir el sistema del gimnasio. Sin embargo, a menudo es bastante difícil para los boxeadores transferirse entre los gimnasios debido a asuntos relacionados con las tarifas de transferencia, las tarifas de los combates, etc.

El boxeador de peso pesado Kyotaro Fujimoto. Retuvo los títulos de peso pesado de la OPBF y la OMB de Asia Pacífico en mayo de 2018

El JBC estableció el título de peso pesado japonés una vez en 1957, pero esa división no duró mucho porque había pocos boxeadores de peso pesado en Japón en ese momento. Por lo tanto, han reconocido los títulos y calificaciones solo en trece divisiones de peso desde el peso mínimo hasta el peso mediano durante más de cincuenta años. Agregaron cuatro divisiones de peso, es decir, peso súper mediano, peso semipesado, peso crucero y peso pesado, a partir de septiembre de 2009. Kyōtarō Fujimoto fue coronado campeón de peso pesado en julio de 2013.

- Torneos

Una escena de un combate preliminar del Torneo del Rey Novato del Este de Japón de 2006 en el Korakuen Hall de Tokio

Actualmente Japón tiene dos grandes torneos anuales. Uno es el Torneo All-Japan Rookie King (全日本新人王, *Zen-Nihon shinjin'ō*) que llegó a ser conocido por la popular serie de anime/manga Hajime no Ippo, y el otro es el Torneo de eliminación del título japonés, apodado The Strongest in Korakuen (最強後楽園, *Saikyō Kōrakuen*, antiguo Torneo Clase A) en la que compiten "boxeadores de clase A" que han adquirido una "licencia de clase A" para pelear en ocho o más combates redondos, y cuyos ganadores serían reconocidos como los próximos retadores obligatorios contra cada campeón divisional japonés en la serie de combate anual obligatorio Campeón Carnaval. Además de estos, hay varios otros torneos como Raging Battle (rebautizado como B:Tight!).

- Boxeo hoy

A partir de febrero de 2022, Japón produjo 85 campeones mundiales masculinos y 23 campeones mundiales femeninos. Cuando Yōta Satō ganó el título mundial para ser el duodécimo campeón mundial administrado por Kyoei Boxing Gym en marzo de 2012, Japón había tenido nueve campeones mundiales al mismo tiempo, incluido un "campeón emérito" y un "campeón en receso". Aunque nueve boxeadores, excepto los ciudadanos no japoneses y las mujeres, fueron coronados campeones mundiales al otro lado del mar, contrasta con el estado del boxeo en Filipinas, donde 31 de 40 campeones mundiales ganaron el título en el extranjero a partir de abril de 2016

Katsunari Takayama peleando fuera del gimnasio de boxeo ALA de Cebu City ganó el título de la FIB en 2013, después de renunciar a su licencia JBC en 2009 para competir por el título de la FIB o la OMB fuera de Japón.

Ciudadanos japoneses que ganaron títulos mundiales fuera del país (masculino)

Año	Campeón	Peso	Ubicación	Resultado
1968	Shozo Saijo	Pluma	Los Ángeles, California, Estados Unidos	Ganado por la UD
1970	Shibata Kuniaki	Pluma	Tijuana, Baja California, México	Ganado por RTD
1973	Kuniaki Shibata	Ligero júnior	Honolulu, Hawái, Estados Unidos	Ganado por la UD
1980	Shōji Oguma	Mosca	Seúl, Corea del Sur	Ganado por KO
1980	Yasutsune Uehara	Ligero jr.	Detroit, Míchigan, Estados Unidos	Ganado por KO
1981	Tadashi Mihara	Mediano jr.	Rochester, Nueva York, Estados Unidos	Ganado por MD
1992	Akinobu Hiranaka	Welter jr.	Ciudad de México, Distrito Federal, México	Ganado por K.O técnico
2013	Katsunari Takayama	Minimosca	Guasave, Sinaloa, México	Ganado por la UD
2013	Kōki Eto	Mosca	Bangkok, Tailandia	Ganado por la UD
2013	Tomoki Kameda	Gallo	Ciudad de Cebú, Filipinas	Ganado por la UD

Daisuke Naito en 2009

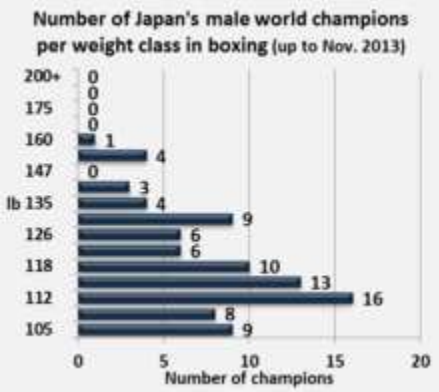
Los campeones mundiales masculinos de Japón rara vez arriesgan sus títulos fuera de su país. Aparte de los ciudadanos no japoneses, los trece campeones lo hicieron, y los únicos cuatro de ellos defendieron con éxito sus títulos. Esto se debe a que el boxeo profesional de Japón ha dado prioridad a la celebración de las peleas en su propio país para recibir pagos por derechos de transmisión televisiva. En consecuencia, los campeones de Japón siguen sin ser reconocidos internacionalmente. Las tarifas de derechos de transmisión han disminuido debido a la recesión económica.

Defensas del título mundial de ciudadanos japoneses fuera del país (masculino)

Año	Campeón	Peso	Ubicación	Resultado
1963	Fighting Harada	Mosca	Bangkok, Tailandia	Perdido por MD
1964	Hiroyuki Ebihara	Mosca	Bangkok, Tailandia	Perdido por SD
1973	Shibata Kuniaki	Ligero jr.	Honolulu, Hawái, Estados Unidos	Perdido por KO
1976	Guts Ishimatsu	Ligero	Bayamón, Puerto Rico	Perdido por UD
1976	Royal Kobayashi	Pluma jr.	Seúl, Corea del Sur	Perdido por MD
1985	Jiro Watanabe	Gallo jr.	Daegu, Corea del Sur	Retenido por K.O técnico
2009	Toshiaki Nishioka	Supergallo	Monterrey, Nuevo León, México	Retenido por K.O técnico
2010	Nobuhiro Ishida	Superwelter	Tepic, Nayarit, México	Perdido por SD
2011	Akifumi Shimoda	Supergallo	Atlantic City, Nueva Jersey, Estados Unidos	Perdido por KO
2011	Toshiaki Nishioka	Supergallo	Las Vegas, Nevada, Estados Unidos	Retenido por UD
2013	Yota Sato	Supermosca	Sisaket, Tailandia	Perdido por K.O técnico

2013	Takashi Miura	Superpluma	Cancún, México	Retenido por UD
2013	Koki Kameda	Gallo	Provincia de Jeju, Corea del Sur	Retenido por SD
2013	Kōki Eto	Mosca	Chon Buri, Tailandia	Perdido por K.O técnico

- Problemas de reconocimiento



El número de campeones mundiales masculinos de Japón por categoría de peso hasta noviembre de 2013. Los campeones en múltiples categorías de peso se cuentan en cada categoría. Satoshi Shingaki, que se convirtió en campeón de la FIB antes del 1 de abril de 2013, y Kōki Etō, que ganó el título interino desde el 28 de febrero de 2011, no son reconocidos oficialmente como campeones de Japón, pero están incluidos aquí.

Los boxeadores japoneses tienen un reconocimiento muy bajo en los Estados Unidos, ya que las cadenas de cable generalmente no se preocupan por las categorías de peso más bajas a las que pertenecen la mayoría de los boxeadores japoneses. En abril de 2012, Doug Fischer *de The Ring* describió las siguientes tres condiciones básicas que se requieren para que el boxeo japonés obtenga reconocimiento internacional:

La comisión japonesa necesita reconocer a la OMB y la FIB.

1. *Los principales promotores de Japón necesitan traer más luchadores de clase mundial de fuera de Asia para desafiar a sus luchadores.*
2. *Los campeones japoneses necesitan luchar entre sí.*

— Doug Fischer, correo de los viernes de Dougie, RingTV.com

La pelea entre Kazuto Ioka del CMB y Akira Yaegashi de la AMB en junio de 2012 fue el primer combate de unificación del título mundial para los campeones mundiales de Japón. El presidente de la Asociación de Boxeo Profesional de Japón, Hideyuki Ohashi, mencionó que podría ser una buena señal para el futuro del boxeo japonés. Antes de eso, ha habido dos intentos de unificar los títulos mundiales. Sin embargo, en la pelea entre Jirō Watanabe de la AMB y Payao Poontarat del CMB, Watanabe fue despojado de su título de la AMB antes de la pelea ya que participó en esa pelea bajo las reglas del CMB sin ser sancionado por la AMB. El presidente del comité de campeonato de la AMB, Elias Cordova, había advertido el día de la pelea que "en el momento en que suba al ring, Watanabe será despojado de su título". En la pelea entre Hozumi Hasegawa del CMB y Fernando Montiel de la OMB, el título de la OMB de Montiel no estaba en juego porque el JBC había reconocido solo a la AMB, el CMB y su cofundador OPBF como organizaciones gobernantes legítimas que sancionaban peleas de campeonato y no habían permitido que sus boxeadores pelearan por los títulos de otras organizaciones.

- OMB y FIB

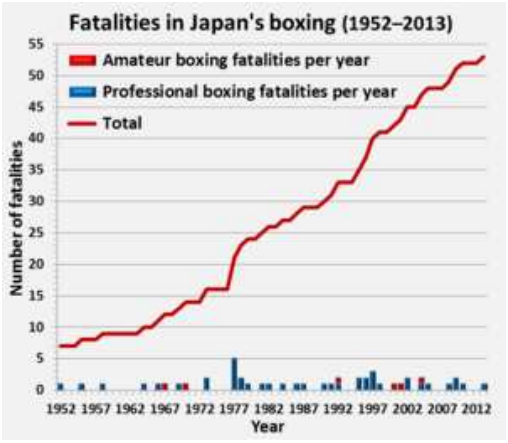
El 28 de febrero de 2011, el JBC los permitió solo cuando el actual campeón mundial de la AMB y/o el CMB de Japón, iba a pelear en un combate de unificación del título contra un campeón mundial de la OMB y/o la FIB. Sin embargo, en ese momento, incluso si el campeón de Japón ganaba, tenía que dejar vacante el título más nuevo de la OMB y/o la FIB después de un período fijo, y no se autorizó un combate de defensa por el título más nuevo.

El JBC anunció que se uniría a la OMB y la FIB el 1 de abril de 2013. Aunque todavía no reconocen el título internacional y los títulos regionales, el JBC decidió permitir que sus boxeadores luchen por cualquier título mundial de los cuatro principales organismos sancionadores.

Fallecimientos

Desde 1950 hasta 2011, Tokio fue la ciudad con más muertes por boxeo en el mundo. Después de la creación del JBC en abril de 1952, treinta y ocho boxeadores profesionales japoneses murieron a causa de heridas de combate. En 1973, un boxeador entre ellos murió después de una derrota por nocaut en el octavo asalto en una pelea de diez asaltos de peso súper pluma en Agana, Guam. Es el único japonés que murió fuera de su país de origen.

Hubo seis accidentes fatales antes de eso. Primero, un afroamericano murió del corazón de un atleta después de un combate de exhibición en Yokohama en 1902. La primera muerte japonesa fue el ex campeón nacional de peso ligero, Nobuo Kobayashi. Nunca recuperó el conocimiento después de una derrota por nocaut técnico en el noveno asalto en la cancha de tenis Koshien en Nishinomiya, Hyōgo en 1930.



El número de muertes en el boxeo de Japón, 1952-2013. Los números incluyen seis muertes antes de 1952. Los boxeadores que murieron después de estar en coma durante más de un año después de la pelea fatal se cuentan en el año en que ocurrió la pelea.

Después del año 1952, cinco boxeadores aficionados japoneses y dos boxeadores profesionales tailandeses murieron debido a una pelea en Japón. Además, un boxeador aficionado japonés murió de una hemorragia cerebral después de la prueba para obtener la licencia de boxeador profesional, y un boxeador profesional japonés sufrió una hemorragia cerebral mortal durante una sesión de entrenamiento. La trigésima octava víctima bajo las normas y reglamentos profesionales del JBC, y la quincuagésima tercera en total, murió de hematoma subdural diecisiete días después de su primera pelea profesional contra otro debutante.

Listado de boxeadores japoneses campeones del mundo

Esta es una lista de campeones mundiales de boxeo japoneses que han ganado títulos mundiales importantes de los órganos rectores de los "Cuatro Grandes" en el boxeo profesional, a saber, la Asociación Mundial de Boxeo (AMB), el Consejo Mundial de Boxeo (CMB), la Federación Internacional de Boxeo (FIB) y la Asociación Mundial de Boxeo. Organización de Boxeo (OMB). Fue en 1952 que Yoshio Shirai ganó la corona mundial de peso mosca, convirtiéndose en el primer campeón mundial japonés. Japón ocupa el tercer lugar a nivel mundial entre los países con más campeones mundiales de boxeo.

El período más próspero del boxeo japonés se extendió desde la década de 1960 hasta principios de la de 1970. En los "dorados años 60", Fighting Harada ganó campeonatos en dos divisiones: peso mosca y peso gallo. En la década de 1970, Japón tuvo 5 campeones mundiales por un corto período al mismo tiempo. Los logros notables en ese período fueron el logro de Kuniaki Shibata de 3 campeonatos mundiales en dos divisiones, Guts Ishimatsu capturó el campeonato de peso ligero del WBC convirtiéndose en el primer campeón japonés en la división de peso ligero. Koichi Wajima, uno de los boxeadores más populares en Japón por su peculiar golpe de uppercut "Frog Jump", también dejó un gran paso en la historia del boxeo de Japón al ganar el campeonato de peso mediano junior 3 veces, incluidas 6 defensas consecutivas del título.

La siguiente es una lista de campeones de boxeo japoneses que han obtenido títulos de una o más de las organizaciones "Big Four" (WBA, WBC, IBF, WBO) y *The Ring.*

La AMB tiene cuatro campeones mundiales reconocidos, *Super*, *Undisputed*, *Unified* y *Regular*. El título de nivel más alto se considera el campeón principal de la división. Solo se enumeran los boxeadores que pertenecen al linaje de campeones principales.

La clasificación de los principales campeones de la AMB es la siguiente:

- Súper/Indiscutible
- Unificado
- Regular

También se incluyen aquí otras comisiones y organizaciones de boxeo internacionales/nacionales-mundiales anteriores desde el comienzo del boxeo:

- Comisión Atlética del Estado de Nueva York (NYSAC)
- Asociación Nacional de Boxeo (NBA) - cambió su nombre a Asociación Mundial de Boxeo (WBA) en 1962

	Campeón del mundo actual
	Incluido en el Salón de la Fama del Boxeo Internacional
	Títulos mundiales del *mundo* y *The Ring*
	Campeón *regular* de la AMB
‡	Denota que WBA *Super*, *Undisputed* y *Unified* está vacante/vacante durante su reinado del título. El título Regular se convierte en el mosaico principal.

No.	Nombre	Títulos	Fecha	Adversario
1	Yoshio Shirai	Peso mosca NYSAC (*112*)	19 de mayo de 1952	Dado Marino
		Peso mosca de la NBA (*112*)		
		El anillo de peso mosca (*112*)		
2	Fighting Harada	Peso mosca NYSAC (*112*)	10 de octubre de 1962	Pone Kingpetch
		Peso mosca AMB (*112*)		
		El anillo de peso mosca (*112*)		
		Peso gallo AMB (*118*)	18 de mayo de 1965	Éder Jofre
		Peso gallo del CMB (*118*)		
		El peso gallo del ring (*118*)		
3	Hiroyuki Ebihara	Peso mosca AMB (*112*)	18 de septiembre de 1963	Pone Kingpetch
		Peso mosca del CMB (*112*)		
		El anillo de peso mosca (*112*)		
		Peso mosca AMB (*112*) – (2)	30 de marzo de 1969	José Severino
4	Takeshi-Fuji	Peso welter ligero de la AMB (*140*)	30 de abril de 1967	Sandro Lopopolo
		WBC peso welter ligero (*140*)		
		El anillo de peso welter ligero (*140*)		
5	Yoshiaki Numata	Superpluma AMB (*130*)	15 de junio de 1967	Flash Elorde
		Peso superpluma del CMB (*130*)		
		El Ring Súper pluma (*130*)		
		Peso superpluma del CMB (*130*) – (2)	5 de abril de 1970	Rene Barrientos
6	Hiroshi Kobayashi	Superpluma AMB (*130*)	14 de diciembre de 1967	Yoshiaki Numata
		Peso superpluma del CMB (*130*)		
		El Ring Súper pluma (*130*)		

7	Shozo Saijo	Peso pluma AMB (*126*)	27 de septiembre de 1968	Raul Rojas
8	Masao Ohba	Peso mosca AMB (*112*)	22 de octubre de 1970	Berkrek Chartvanchai
9	Shibata Kuniaki	Peso pluma del CMB (*126*)	11 de diciembre de 1970	Vincente Saldivar
		El anillo de peso pluma (*126*)		
		Superpluma AMB (*130*)	12 de marzo de 1973	Ben Villaflor
		El Ring Súper pluma (*130*)		
		Peso superpluma del CMB (*130*)	28 de febrero de 1974	Ricardo Arredondo
10	Koichi Wajima	Peso medio ligero de la AMB (*154*)	31 de octubre de 1971	Carmelo Bossi
		Peso medio ligero del CMB (*154*)		
		El anillo de peso mediano ligero (*154*)		
		Peso medio ligero de la AMB (*154*) – (2)	21 de enero de 1975	Oscar Albarado
		Peso medio ligero del CMB (*154*) – (2)		
		El anillo de peso mediano ligero (*154*) – (2)		
		Peso medio ligero de la AMB (*154*) – (3)	17 de enero de 1976	Yuh Jae Doo
11	Tripas Ishimatsu	Peso ligero del CMB (*135*)	11 de abril de 1974	Rodolfo Gato González
12	Shoji Oguma	Peso mosca del CMB (*112*)	1 de octubre de 1974	Betulio González
		Peso mosca del CMB (*112*) – (2)	18 de mayo de 1980	Park Chan Hee
		El anillo de peso mosca (*112*)		
13	Susumu Hanagata	Peso mosca AMB (*112*)	18 de octubre de 1974	Chartchai Chionoi
14	Kobayashi Real	Peso supergallo del CMB (*122*)	9 de octubre de 1976	Rigoberto Riasco
15	Yoko Gushiken	Peso minimosca AMB (*108*)	10 de octubre de 1976	Juan Antonio Guzmán
16	Masashi Kudo	Peso medio ligero de la AMB (*154*)	9 de agosto de 1978	Eddie Gazo
		El anillo de peso mediano ligero (*154*)		
17	Shigeo Nakajima	WBC Peso minimosca (*108*)	3 de enero de 1980	Kim Sung Jun
18	Yasutsune Uehara	Superpluma AMB (*130*)	2 de agosto de 1980	Samuel Serrano
		El Ring Súper pluma (*130*)		
19	Tadashi Mihara	Peso medio ligero de la AMB (*154*)	7 de noviembre de 1981	Rocky Frato
20	Katsuo Tokashiki	Peso minimosca AMB (*108*)	16 de diciembre de 1981	Kim Hwan Jin
21	Jiro Watanabe	Supermosca AMB (*115*)	8 de abril de 1982	Rafael Pedroza
		Supermosca del CMB (*115*)	16 de diciembre de 1981	Payao Pontarat
22	Tadashi Tomori	WBC Peso minimosca (*108*)	13 de abril de 1982	Amado Ursúa
23	Koji Kobayashi	Peso mosca del CMB (*112*)	18 de enero de 1984	Frank Cedeño
		El anillo de peso mosca (*112*)		
24	Satoshi Shingaki	Peso gallo de la FIB (*118*)	15 de abril de 1984	Elmer Magallano
25	Tsuyoshi Hamada	WBC peso welter ligero (*140*)	24 de julio de 1986	René Arredondo

26	Takuya Muguruma	Peso gallo AMB (*118*)	29 de marzo de 1987	Azael Morán
27	Hiroki York	Minimosca WBC (*105*)	18 de octubre de 1987	Mai Thomburifarm
		Peso minimosca AMB (*108*)	17 de diciembre de 1991	Yuh Myung Woo
28	Hideyuki Ohashi	Minimosca WBC (*105*)	7 de febrero de 1990	Choi Jum-Hwan
		Peso Minimosca AMB (*105*)	14 de octubre de 1992	Choi Hi Yong
29	Leopard Tamakuma	Peso mosca AMB (*112*)	29 de julio de 1990	Lee Yul Woo
30	Kiyoshi-Hatanaka	Peso supergallo del CMB (*122*)	3 de febrero de 1991	Pedro Rubén Décima
31	Joichiro Tatsuyoshi	Peso gallo del CMB (*118*)	19 de septiembre de 1991	Greg Richardson
		Peso gallo del CMB (*118*) – (2)	22 de noviembre de 1997	Sirimongkol Singwancha
32	Katsuya Onizuka	Supermosca AMB (*115*)	10 de abril de 1992	Bahía de Thanomsak Sithbao
33	Akinobu Hiranaka	Peso welter ligero de la AMB (*140*)	10 de abril de 1992	Edwin Rosario
34	Yasuei Yakushiji	Peso gallo del CMB (*118*)	23 de diciembre de 1993	Byun Jung Il
35	Hiroshi Kawashima	Supermosca del CMB (*115*)	4 de mayo de 1994	Jose Luis Bueno
36	Shinji Takehara	Peso medio AMB (*160*)	19 de diciembre de 1995	Jorge Castro
37	Keiji Yamaguchi	Peso minimosca AMB (*108*)	21 de mayo de 1996	Carlos Murillo
38	Satoshi Iida	Supermosca AMB (*115*)	23 de diciembre de 1997	Yokthai Sithoar
39	Takanori Hatakeyama	Superpluma AMB (*130*)	5 de septiembre de 1998	Choi Yong Soo
		Ligero AMB (*135*)	11 de junio de 2000	Gilberto Serrano
40	Hideki Todaka	Supermosca AMB (*115*)	18 de marzo de 1999	Jesus Kiki Rojas
41	Keitaro Hoshino	Peso Minimosca AMB (*105*)	6 de diciembre de 2000	Joma Gamboa
		Mini mosca de la AMB (*105*) – (2)	29 de enero de 2002	Joma Gamboa
42	Celes Kobayashi	Supermosca AMB (*115*)	11 de marzo de 2001	Leo Gámez
43	Yutaka Niida	Peso Minimosca AMB (*105*)	25 de agosto de 2001	Chana Porpaoin
		Mini mosca de la AMB (*105*) – (2)	3 de julio de 2004	Noel Arambulet
44	Osamu Sato	Supergallo AMB (*122*)	18 de mayo de 2002	Yoddamrong Sithyodthong
45	Katsushige Kawashima	Supermosca del CMB (*115*)	28 de junio de 2004	Masamori Tokuyama
45	Katsunari Takayama	Minimosca WBC (*105*)	4 de abril de 2005	Isaac Bustos
		Minimosca FIB (*105*)	30 de marzo de 2013	Mario Rodríguez
		Minimosca FIB (*105*) – (2)	31 de diciembre de 2014	Go Odaira
		Minimosca OMB (*105*)		
		Peso minimosca de la OMB (*105*) – (2)	20 de agosto de 2016	Riku Kano
46	Hozumi Hasegawa	Peso gallo del CMB (*118*)	16 de abril de 2005	Veeraphol Sahaprom
		Peso pluma del CMB (*126*)	26 de noviembre de 2010	Juan Carlos Burgos

		Peso supergallo del CMB (*122*)	16 de septiembre de 2016	Hugo Ruiz
47	Takashi Koshimoto	Peso pluma del CMB (*126*)	29 de enero de 2006	Chi In Jin
48	Nobuo Nashiro	Supermosca AMB (*115*)	22 de julio de 2006	Martín Castillo
49	Koki Kameda	Peso minimosca AMB (*108*)	2 de agosto de 2006	Juan Jose Landaeta
		Peso mosca del CMB (*112*)	29 de noviembre de 2009	Daisuke Naito
50	Takefumi Sakata	Peso mosca AMB (*112*)	19 de marzo de 2007	Lorenzo Parra
51	Daisuke Naito	Peso mosca del CMB (*112*)	18 de julio de 2007	Pongsaklek Wonjongkam
52	Toshiaki Nishioka	Peso supergallo del CMB (*122*)	3 de enero de 2009	Genaro García
53	Takahiro Ao	Peso pluma del CMB (*126*)	12 de marzo de 2009	Óscar Larios
		Peso superpluma del CMB (*130*)	26 de noviembre de 2010	Vitali Taiber
54	Takashi Uchiyama	AMB (*Regular* ‡) Peso superpluma (*130*) *luego ascendido a Super.*	*Normal* ‡ 11 de enero de 2010	Juan Carlos Salgado
			Super Feb 15, 2015	*Promocionado*
55	Daiki Kameda	Peso mosca AMB (*112*)	7 de febrero de 2010	Denkaosan Kaovichit
		Supermosca FIB (*115*)	3 de septiembre de 2013	Rodrigo Guerrero
56	Akifumi Shimoda	AMB (*Regular* ‡) Supergallo (*122*)	31 de enero de 2011	ryol li lee
57	Kazuto Yoka	Minimosca WBC (*105*)	11 de febrero de 2011	Oleydong Sithsamerchai
		Peso Minimosca AMB (*105*)	20 de junio de 2012	Akira Yaegashi
		AMB (*Regular* ‡) Peso mosca ligero (*108*)	14 de enero de 2014	Vacante
		AMB (*Regular* ‡) Peso mosca (*112*)	14 de septiembre de 2016	Vacante
		Supermosca OMB (*115*)	19 de junio de 2019	Aston Palice
58	Tomonobu Shimizu	AMB (*Regular* ‡) Supermosca (*115*)	31 de agosto de 2011	Hugo Cázares
59	Akira Yaegashi	Peso Minimosca AMB (*105*)	24 de octubre de 2011	Pornsawan Porpramook
		Peso mosca del CMB (*112*)	8 de abril de 2013	Toshiyuki Igarashi
		El anillo de peso mosca (*112*)		
		Peso mosca ligero de la FIB (*108*)	29 de diciembre de 2015	Javier Mendoza
60	Shinsuke Yamanaka	Peso gallo del CMB (*118*)	6 de noviembre de 2011	Christian Esquivel
61	Yota Sato	Supermosca del CMB (*115*)	27 de marzo de 2012	Suriyan Sor Rungvisai
62	Toshiyuki Igarashi	Supermosca del CMB (*115*)	16 de julio de 2012	Sonny Boy Jaro
		El peso supermosca del anillo		
63	Kohei Kono	AMB (*Regular* ‡) Supermosca (*115*)	31 de diciembre de 2012	Tepparith Singwancha
		AMB (*Regular* ‡) Supermosca (*115*) – (2)	26 de marzo de 2014	Denkaosan Kaovichit
64	Ryo Miyazaki	Peso Minimosca AMB (*105*)	31 de diciembre de	Pornsawan

			2012	Porpramook
65	Takashi Miura	Peso superpluma del CMB (*130*)	8 de abril de 2013	Gamaliel Díaz
66	Tomoki Kameda	Peso gallo de la OMB (*118*)	1 de agosto de 2013	Pablo Ambunda
67	Naoya Inoue	WBC Peso minimosca (*108*)	6 de abril de 2014	Adrián Hernández
		Supermosca OMB (*115*)	12 de diciembre de 2014	Omar Narváez
		Peso gallo de la FIB (*118*)	18 de mayo de 2019	Emmanuel Rodríguez
		El peso gallo del ring (*118*)		
		Peso gallo (*súper*) AMB (*118*)	7 de noviembre de 2019	Nonito Donaire
		Peso gallo del CMB (*118*)	7 de junio de 2022	Nonito Donaire
		Peso gallo de la OMB (*118*)	14 de diciembre de 2022	Paul Butler
68	Ryoichi Taguchi	AMB (*Regular* ‡) Peso mosca ligero (*108*) *más tarde se convirtió en campeón Unificado después de ganar contra el campeón de la FIB Milan Melindo.*	*Regular* ‡ 31 de diciembre de 2014	Alberto Rossel
			Unificado 31 de diciembre de 2017	Milán Melindo
		Peso mosca ligero de la FIB (*108*)	21 de diciembre de 2017	Milán Melindo
		El anillo de peso mosca ligero (*108*)		
69	Kosei Tanaka	Minimosca OMB (*105*)	30 de mayo de 2015	Julián Yedras
		Peso minimosca OMB (*108*)	31 de diciembre de 2016	Moisés Fuentes
		Peso mosca OMB (*112*)	24 de septiembre de 2018	Sho Kimura
70	Yu Kimura	WBC Peso minimosca (*115*)	28 de noviembre de 2015	Pedro Guevara
71	Yukinori Oguni	Peso supergallo de la FIB (*122*)	31 de diciembre de 2016	Jonathan Guzmán
72	Tatsuya Fukuhara	Minimosca OMB (*105*)	26 de febrero de 2017	Moisés Calleros
73	Shun Kubo	AMB (*Regular* ‡) Supergallo (*122*)	9 de abril de 2017	Nehomar Cermeño
74	Daigo Higa	Peso mosca del CMB (*112*)	20 de mayo de 2017	Juan Hernández
75	Ken Shiro	WBC Peso minimosca (*108*)	20 de mayo de 2017	Ganigan López
		WBC Peso minimosca (*108*) – (2)	19 de marzo de 2022	Masamichi Yabuki
		WBA (*Súper*) Peso mosca ligero (*108*)	1 de noviembre de 2022	Hiroto Kyoguchi
		El anillo de peso mosca ligero (*108*)		
76	Hiroto Kyoguchi	Minimosca FIB (*105*)	23 de julio de 2017	José Argumedo
		WBA (*Súper*) Peso mosca ligero (*108*)	21 de diciembre de 2018	Hekkie Budler
		El anillo de peso mosca ligero (*108*)		
77	Sho Kimura	Peso mosca OMB (*112*)	28 de julio de 2017	Zhou Shiming
78	Ryuuya Yamanaka	Minimosca OMB (*105*)	27 de agosto de 2017	Tatsuya Fukuhara
79	Ryosuke Iwasa	Peso supergallo de la FIB (*122*)	13 de septiembre de 2017	Yukinori Oguni

80	Masayuki Ito	Superpluma de la OMB (*130*)	28 de julio de 2018	Christopher Díaz
81	Junto Nakatani	Peso mosca OMB (*112*)	6 de noviembre de 2020	Giemel Magramo
82	Ryota Murata	AMB (*Regular* ‡) Peso mediano (*160*) *luego ascendido a Súper.*	*Normal* ‡ 1 de enero de 2021	*Vacante*
			Súper 6 de enero de 2021	*Promocionado*
83	Masamichi Yabuki	WBC Peso minimosca (*108*)	22 de septiembre de 2021	Ken Shiro
84	Kenichi Ogawa	Superpluma FIB (*130*)	27 de noviembre de 2021	Azinga Fuzile
85	Masataka Taniguchi	Minimosca OMB (*105*)	14 de diciembre de 2021	Wilfredo Méndez
86	Takuma Inoue	Peso gallo AMB (*118*)	8 de abril de 2023	Liborio Solís

Lista de boxeadores japonesas campeonas del mundo

La siguiente es una lista de campeonas de boxeo japonesas que han obtenido títulos de una o más de las organizaciones "Big Four" (WBA, WBC, IBF, WBO) y The Ring.

No.	Nombre	Títulos	Fecha	Adversaria
1	Nanako Kikuchi	Minimosca WBC (*105*)	7 de noviembre de 2005	Nongmai Sor
2	Noemí Togashi	WBC Peso minimosca (*108*)	13 de julio de 2008	Kim Jin
3	Momo Koseki	Peso atómico WBC (*102*)	11 de agosto de 2008	Winyu Paradorn
		Peso atómico de la AMB (*102*)	22 de octubre de 2015	Ayaka Miyao
		Minimosca WBC (*105*)	17 de diciembre de 2017	Yuko Kuroki
4	Tsunami Tenkai	Supermosca AMB (*115*)	26 de febrero de 2009	Zhang Xi Yan
		Peso minimosca OMB (*108*)	8 de marzo de 2018	Chaoz Minowa
5	Etsuko-tada	Peso Minimosca AMB (*105*)	11 de abril de 2009	Son Cho Rong
		Minimosca FIB (*105*)	11 de diciembre de 2015	Karely Lopez
		Minimosca OMB (*105*)	1 de diciembre de 2018	Kayoko Ebata
		Peso minimosca de la OMB (*105*) — (2)	3 de diciembre de 2020	Ayaka Miyai
6	Naoko Fujioka	Minimosca WBC (*105*)	8 de mayo de 2011	Anabel Ortíz
		Supermosca AMB (*115*)	13 de noviembre de 2013	Naoko Yamaguchi
		Peso gallo de la OMB (*118*)	19 de octubre de 2015	Hee Jung Yuh
		Peso mosca AMB (*112*)	13 de marzo de 2017	Isabel Millán
		Peso minimosca OMB (*108*)	1 de diciembre de 2017	Yokasta Valle
7	Mari Ando	Peso atómico de la AMB (*102*)	22 de septiembre de 2011	Amara Naktaku
		Minimosca WBC (*105*)	14 de diciembre de 2013	Jaseth Noriega
8	Naoko Yamaguchi	Supermosca AMB (*115*)	9 de julio de 2012	Tsunami Tenkai
9	Ayaka Miyao	Peso atómico de la AMB (*102*)	16 de septiembre de 2012	Mari Ando
10	Shindo Go	Peso mosca del CMB (*112*)	19 de mayo de 2013	Renata Szebeledi
11	Naoko Shibata	Peso mosca ligero de la FIB (*108*)	14 de noviembre de 2013	Alondra García
12	Mako Yamada	Minimosca OMB (*105*)	9 de febrero de 2014	Hong Su Yun

13	Nao Ikeyama	Peso atómico de la OMB (*102*)	17 de mayo de 2014	Jessebelle Pagaduan
14	Yuko Kuroki	Minimosca WBC (*105*)	17 de mayo de 2014	Mari Ando
15	Kumiko Seeser	Minimosca OMB (*105*)	20 de septiembre de 2014	Gretchen Abaniel
16	Yunoka Furukawa	Peso atómico de la AMB (*102*)	13 de agosto de 2016	Satomi Nishimura
17	Nana Yoshikawa	Peso mosca OMB (*112*)	9 de octubre de 2016	Lee Eun Hye
18	Kayoko Ebata	Minimosca OMB (*105*)	19 de mayo de 2017	Erika Hanawa
19	Mika Iwakawa	Peso atómico de la OMB (*102*)	29 de julio de 2018	Nao Ikeyama
21	Saemi Hanagata	Peso atómico de la FIB (*102*)	29 de septiembre de 2018	Yuko Kuroki
22	Kasumi Saeki	Minimosca OMB (*105*)	27 de abril de 2019	Isabel López
23	Miyo Yoshida	Supermosca OMB (*115*)	19 de junio de 2019	Casey Morton

Los mejores boxeadores japoneses

1. Naoya Inoue

Naoya Inoue (井上尚弥, Inoue Naoya, nacido el 10 de abril de 1993). Es considerado actualmente como el mejor boxeador en la historia de Japón. Es campeón mundial de peso en tres categorías diferentes en tan solo 23 peleas, y actualmente es el campeón mundial unificado de peso gallo, haciendo historia como el primer japonés en lograrlo y el primero en la historia en ese peso, habiendo ostentado los títulos de la WBA (Súper), la IBF y la revista The Ring desde 2019. Anteriormente ostentó el título de peso gallo júnior de la WBO de 2014 a 2018, y el título de peso ligero del WBC en 2014, actualmente cuenta con 19 peleas de título mundial en solamente 24 peleas disputadas.

Apodado "El Monstruo", Inoue es conocido por su poder de golpeo y su ataque al cuerpo, teniendo una proporción de nocaut a victoria del 85%. En mayo de 2021, está clasificado como el mejor peso gallo en activo del mundo por BoxRec y el Transnational Boxing Rankings Board (TBRB), así como el segundo mejor boxeador en activo del mundo, libra por libra, por The Ring y TBRB, y tercero por ESPN.

Tuvo su primera pelea el 2 de octubre de 2011 a la edad de 18 años en la categoría de peso mosca, tomó el título de campeón de Japón en su cuarta pelea profesional el 25 de agosto de 2013, derrotando a Ryoichi Taguchi por decisión unánime en 10 rondas. Ganó el título del Campeonato Asiático OPBF en su siguiente pelea al derrotar al filipino Jerson Mancio por nocaut técnico en 5 rondas. Una pelea muy limpia de los japoneses.

Después de solo cinco peleas, peleó dos veces contra el campeón mundial del CMB Adrián Hernández y ganó en la sexta ronda al detenerla el árbitro, luego de derribar a su oponente, convirtiéndose en campeón mundial a los 20 años. Inoue retuvo su título el 5 de septiembre de 2014 en la mitad del 11º asalto contra Samartlek Kokietgym y luego dejarlo vacante en noviembre para enfrentarse a Omar Andrés Narváez, Campeón de Super Mosca del CMB. La pelea se lleva a cabo en Tokio el 25 de diciembre de 2014 y ve la victoria de Inoue por KO en la segunda ronda. Luego venció en la segunda ronda de Warlito Parrenas el 29 de diciembre de 2015, luego en los puntos a David Carmona el 8 de mayo de 2016 y Karoon Jarupianlerd por KO en la 10ª ronda el 4 de septiembre de 2016. Tres meses después, el 30 de diciembre de 2016, domina en menos de 6. Redondea a su compatriota Kohei Kono y luego derrota a KO en la tercera ronda de Ricardo Rodríguez el 21 de mayo de 2017.

Naoya Inoue continuó su racha ganadora al derrotar al estadounidense Antonio Nieves el 9 de septiembre de 2017 con un lanzamiento de la esponja al final de la sexta ronda y luego con Yoann Boyeaux por detención del árbitro en la tercera ronda el 30 de diciembre siguiente. Dejó vacante su cinturón de la OMB el 6 de marzo de 2018 para pelear en peso gallo y se llevó el título regular de la AMB el 25 de mayo de 2018 a expensas de Jamie McDonnell. El 18 de mayo de 2019, venció a Emmanuel Rodríguez, campeón de la FIB en menos de dos y logrando ser el campeón lineal de la división. Luego en la final de la wbss venció al super campeón de la wba Nonito Donaire así llevándose el Ali Trophy en una pelea histórica.

2. Fighting Harada

Masahiko Harada (nacido el 5 de abril de 1943), más conocido como Fighting Harada. Es campeón mundial en dos categorías de peso, habiendo tenido los títulos indiscutibles de peso mosca de NYSAC, WBA y The *Ring* de 1962 a 1963 y los títulos indiscutibles de peso gallo de WBA, WBC y *The Ring* de 1965 y 1968. Actualmente es el presidente de la asociación japonesa de boxeo.

Podría decirse que Harada fue uno de los boxeadores más populares de Japón; su fama alcanzó estatus internacional, y el puertorriqueño Wilfredo Gómez declaró que Harada era su ídolo de niño. Harada fue incluido en el Salón de la Fama del Boxeo Internacional en 1995. En 2002, fue clasificado como el boxeador número 32 de los últimos 80 años por la revista *Ring*.

Harada comenzó a pelear como profesional el 21 de febrero de 1960, noqueando a Isami Masui en la cuarta ronda, en Tokio. Ganó sus primeros veinticuatro combates. Entre los notables a los que venció durante ese lapso estaban Ken Morita, quien más tarde se convirtió en un oficial de boxeo respetado y quien fue derrotado por Harada el 26 de junio en la primera ronda, y el futuro campeón mundial Hiroyuki Ebihara, quien estuvo invicto en nueve peleas antes de enfrentarse a Harada y quien fue derrotado por Harada el 24 de diciembre, por decisión en seis asaltos.

El 15 de junio de 1962 sufrió su primera derrota, siendo derrotado por puntos por Edmundo Esparza en diez asaltos en Tokio.

Después de una victoria más, Harada recibió su primer intento de título mundial: el 10 de octubre de ese año, se convirtió en el campeón mundial de peso mosca Lineal y WBA al noquear a Pone Kingpetch en el undécimo asalto, en Tokio.

Siguió una revancha y Harada perdió el título en su primera defensa, siendo superado por puntos por Kingpetch en quince asaltos el 12 de enero de 1963 en Bangkok, Tailandia. Esta fue la primera pelea de Harada fuera de Japón.

Harada registró cuatro victorias más seguidas antes de perder por nocaut en seis ante José Medel el 26 de septiembre.

Después de esa derrota, Harada registró otra racha ganadora, que llegó a siete antes de que le dieran otra oportunidad por el título mundial. Entre los boxeadores a los que venció se encontraban los principales contendientes Ray Asis, Oscar Reyes y Katsutoshi Aoki.

El 18 de mayo de 1965, Harada extendió su racha ganadora a ocho, cuando derrotó al campeón de peso gallo Lineal, AMB y CMB Eder Jofre en Nagoya, por decisión en quince asaltos, para ganar su segundo título mundial. Jofre estaba invicto en cincuenta peleas antes de esta pelea, y muchos de sus fanáticos lo consideraban invencible.

El 30 de noviembre, derrotó al perenne contendiente británico Alan Rudkin por decisión en quince asaltos para retener el título. El 1 de junio de 1966, él y Jofre tuvieron una revancha en Tokio, y Harada derrotó a Jofre una vez más, por decisión en quince asaltos. Perder por segunda vez ante Harada llevó a Jofre a retirarse; él haría una reaparición exitosa tres años después. Harada fue el único boxeador que venció a Jofre.

Después de dos victorias más, sin título, Harada tuvo la oportunidad de vengar su derrota contra José Medel. El 3 de enero de 1967, Harada retuvo su título mundial de peso gallo con una decisión de quince asaltos sobre Medel en Nagoya.

El 4 de julio retuvo el título ante el colombiano Bernardo Caraballo, un luchador muy querido en su país. Harada lo superó por puntos en quince rondas.

El 27 de febrero de 1968, Lionel Rose se convirtió en el primer indígena australiano en convertirse en campeón mundial de boxeo, cuando superó a Harada en quince asaltos en Tokio. Habiendo perdido su corona mundial de peso gallo, Harada se fijó en recuperarla.

Ganó cuatro de sus siguientes cinco peleas. Entre los que derrotó estaban el estadounidense Dwight Hawkins y su compatriota Nobuo Chiba. Su única derrota durante ese lapso fue a manos del estadounidense Alton Colter por decisión dividida en diez asaltos. Luego, recibió otra oportunidad por el título mundial.

El 28 de julio de 1969, después de que la AMB y el CMB se dividieran el título mundial de peso gallo, Harada luchó contra el australiano Johnny Famechon por el cinturón mundial de peso pluma del CMB. La pelea se llevó a cabo en Sydney, y el árbitro y único juez fue el legendario ex campeón mundial de peso pluma Willie Pep. Pep anotó la pelea en empate (empate), pero los fanáticos de Famechon se unieron a la llamada abucheando a Pep, quien luego anunció que había calculado mal su tarjeta de puntuación y en realidad tenía a Famechon por delante, convirtiendo a Harada en perdedor por decisión en quince asaltos. Esta pelea fue, sin embargo, controvertida por la naturaleza de su final, y el WBC clamaba por una revancha.

Después de una victoria por nocaut en ocho asaltos sobre Pat González, llegó la revancha. La gerencia de Harada quería que la pelea se llevara a cabo en Tokio, por lo que, el 6 de enero de 1970, Harada y Famechon se encontraron una vez más, esta vez en el Gimnasio Metropolitano de Tokio. Harada derribó al campeón en la ronda diez, pero Famechon se recuperó, sacando a Harada del ring en la ronda catorce y reteniendo el título por nocaut en esa ronda. Esta fue la última pelea de Harada como profesional.

Harada llevó una vida bastante tranquila después de la jubilación. En 1996, fue elegido miembro del Salón de la Fama del Boxeo Internacional en Canastota, Nueva York. Coincidentemente, Wilfredo Gómez fue exaltado en la misma ceremonia. Después de que Gómez expresara que Harada era su ídolo, Harada respondió, utilizando un intérprete, que Gómez, a su vez, también se había convertido en uno de sus luchadores favoritos. Eder Jofre, uno de los boxeadores que Harada venció para ganar títulos mundiales, también está consagrado en la IBHOF.

Masahiko Harada se convirtió en presidente de la Comisión de Boxeo de Japón en 2002.

El 28 de enero de 2004, mientras conducía a casa desde su oficina, Harada experimentó un dolor de cabeza y se descubrió que tenía una hemorragia cerebral que requirió hospitalización. Para 2005 se estaba recuperando de manera constante.

El 7 de noviembre de 2019, entregó el Trofeo Muhammad Ali a Naoya Inoue después de su victoria sobre Nonito Donaire para ganar el torneo de división de peso gallo de la World Boxing Super Series 2018-19.

3. Hiroyuki Ebihara

Hiroyuki Ebihara, nombre real Hiroyuki Matsuda (26 de marzo de 1940, Fussa - 20 de abril de 1991), fue dos veces campeón mundial de peso mosca entre 1963 y 1969.

Hiroyuki Ebihara capturó el título mundial de peso mosca por primera vez el 18 de septiembre de 1963 en el Metropolitan Gym de Tokio, derrotando a Pone Kingpetch de Tailandia. El japonés solo necesitó 2:07 para enviar al rival a la lona en el 1er asalto y arrebatarle el cinturón mundial. El combate de revancha se llevó a cabo en el estadio Rajadamnern de Bangkok el 23 de enero de 1964. Kingpetch recuperó su cinturón mundial nuevamente en un veredicto controvertido. Los dos jueces tailandeses habían visto al ex campeón mundial liderar por cuatro a seis puntos, mientras que el tercer juez había otorgado dos puntos más a Ebihara.

En noviembre de 1965 la AMB y el CMB obligaron al nuevo Campeón Mundial Salvatore Burruni a poner en juego el título ante Ebihara, considerado el n. 1 de los retadores. El italiano se negó y, por tanto, fue privado del título por las dos principales federaciones. La AMB y el CMB, sin embargo, sancionaron una pelea por el cinturón vacante entre Horacio Accavallo y su compatriota japonés Katsuyoshi Takayama, excluyendo a Hiroyuki Ebihara.

El ganador del combate, el argentino Accavallo, sin embargo, tuvo que poner inmediatamente el título en juego contra el Ebihara. El 15 de julio de 1966 en el Luna Park de Buenos Aires, Hiroyuki Ebihara fue derrotado por puntos en 15 asaltos por Accavallo con decisión unánime de los tres jueces, todos argentinos.

El 11 de agosto de 1967, Accavallo le dio la revancha al ex campeón mundial, aún en el estadio Luna Park. El argentino volvió a imponerse, pero con decisión no unánime. Un juez, de hecho, había expresado su opinión.

Una vez que el argentino se retiró del boxeo, Ebihara tuvo que esperar hasta el 30 de marzo de 1969 para recuperar el título (vacante) de peso mosca, pero reconocido solo por la AMB. En aquella ocasión superó por puntos por decisión unánime al brasileño José Severino. Su segundo reinado duró poco más de seis meses. El 19 de octubre del

mismo año, en Osaka, se vio obligado a ceder el cinturón mundial por puntos al filipino Bernabe Villacampo, por decisión unánime. Fue su último encuentro.

4. Hozumi Hasegawa

Hozumi Hasegawa (長谷川穂積, *Hasegawa Hozumi*, nacido el 16 de diciembre de 1980) compitió entre 1999 y 2016. Es el primer boxeador japonés en ganar títulos mundiales en tres categorías de peso, habiendo ostentado el título de peso gallo del CMB desde 2005 a 2010; el título de peso pluma del CMB de 2010 a 2011; y el título supergallo del CMB en 2016. Hasegawa recibió premios MVP de la Comisión de Boxeo de Japón en 2005, 2006, 2008 y 2009 por sus defensas del título y es el primer boxeador japonés en defender un título mundial de peso gallo más cuatro veces. Él es de la Generación Matsuzaka.

Hasegawa luchó contra el campeón Veeraphol Sahaprom el 16 de abril de 2005 en el Nippon Budokan. Sahaprom había defendido el título de peso gallo del CMB contra diez contendientes durante seis años y no había sido derrotado en casi una década. Hasegawa peleó con eficacia, liderando las primeras cuatro rondas, antes de que Sahaprom se defendiera para ganar las rondas intermedias. Sahaprom se cansó en las rondas posteriores, lo que permitió que Hasegawa se volviera más agresivo, sacudiendo a Sahaprom en la ronda 10. La pelea se decidió y los jueces le dieron a Hasegawa una victoria por 3-0, poniendo fin al largo reinado de Sahaprom sobre la división de peso gallo.

Hasegawa hizo su primera defensa del título el 25 de septiembre de 2005 en el Yokohama Arena. Hasegawa originalmente estaba programado para pelear contra el contendiente mejor clasificado del CMB, Diego Morales. Sin embargo, Morales se retiró de la pelea debido a una lesión, y el contendiente octavo clasificado, Geraldo Martínez, fue convocado apresuradamente como suplente. Hasegawa había estado entrenando con zurdos en preparación para pelear contra Morales, quien era zurdo, pero el cambio a Martínez significó que ahora pelearía con un peleador de estilo ortodoxo. Hasegawa tomó una ventaja temprana en la pelea, derribando a Martínez dos veces en el segundo asalto (declarado como desliz por el árbitro) y una vez en el tercer asalto. Hasegawa volvió a derribar a Martínez a principios del séptimo con un deslumbrante recto de izquierda, y la pelea estalló en una pelea masiva entre los dos peleadores. Hasegawa derribó a Martínez dos veces más en el mismo asalto, lo que provocó que el árbitro detuviera la pelea. Hasegawa marcó su primera defensa del título con una victoria por nocaut técnico. Este fue también el día de su aniversario de boda.

El 25 de marzo de 2006, Hasegawa volvió a pelear en su ciudad natal, Kobe, por primera vez después de convertirse en campeón mundial. El oponente de Hasegawa para su segunda defensa del título fue nuevamente Veeraphol Sahaprom, quien había compilado cinco victorias consecutivas para convertirse en el contendiente mejor clasificado del CMB después de perder su título ante Hasegawa hace un año. Se rumoreaba que Sahaprom no estaba en las mejores condiciones cuando perdió ante Hasegawa, y muchos especularon que Sahaprom no había luchado lo mejor que pudo en la pelea anterior. Ambos peleadores comenzaron lentamente, pero los tiros de Hasegawa gradualmente comenzaron a aterrizar en Sahaprom, y casi noquearon a Sahaprom con un poderoso uppercut de izquierda en el sexto. Sahaprom se defendió en los asaltos 7 y 8, conectando golpes al cuerpo, pero Hasegawa conectó un impresionante gancho de derecha solo diez segundos después del noveno asalto para noquear a Sahaprom. Desde que Hasegawa sufrió una fractura de esternón izquierdo en junio de 2006, se pospuso la defensa prevista para el 15 de julio.

La tercera defensa del título tuvo lugar el 13 de noviembre de 2006 en el Nippon Budokan, donde Hasegawa ganó el título por primera vez. El retador fue el peleador mexicano Genaro García, clasificado 1º en el CMB. Hasegawa derribó a García con un uppercut de izquierda en el cuarto asalto, pero García mostró una resistencia sorprendente, conectando poderosos golpes al cuerpo en los asaltos intermedios. Hasegawa sufrió un ligero corte en el séptimo asalto, que empeoró con un cabezazo de García en el octavo. Hasegawa logró derribar a García nuevamente en el octavo, aunque su propio rostro estaba cubierto de sangre y su ojo estaba prácticamente sellado por el corte. Hasegawa mostró habilidades defensivas capaces para superar la ronda 12 y ganó con una decisión unánime de 3-0. Después de la pelea, Hasegawa recibió la visita del campeón de peso súper mosca del CMB, Masamori Tokuyama, quien le dio a Hasegawa una carta escrita a mano desafiándolo por su título de peso gallo. Si la pelea con Tokuyama hubiera tenido lugar, habría sido un gran enfrentamiento entre dos campeones mundiales con sede en

Japón, pero Hasegawa rechazó la oferta, queriendo pelear contra retadores no japoneses. Tokuyama se retiró poco después.

Hasegawa luchó contra el retador invicto Simpiwe Vetyeka de Sudáfrica el 3 de mayo de 2007, para la cuarta defensa de su título. Se sabía muy poco sobre el retador, Vetyeka, excepto que tenía un récord invicto (16-0-0) y había defendido el título de peso gallo de Sudáfrica cinco veces, ganando cuatro de esas peleas por nocaut. También se dijo que compiló una carrera excepcional en el ring amateur. La pelea en sí fue bastante decepcionante, ya que hubo un gran entusiasmo por la cartelera del 3 de mayo, que contó con otros dos enfrentamientos por el título mundial. Tanto Hasegawa como Vetyeka querían lanzar contragolpes, lo que provocó una gran inactividad de ambos lados. Ninguno de los peleadores parecía dispuesto a exponerse, y se lanzaron pocos golpes duros en las primeras rondas de la pelea. El sistema de puntaje abierto se usó en la pelea, y Hasegawa lideraba en las tarjetas de puntaje de los jueces al entrar en las rondas posteriores, pero Vetyeka continuó recostado y esperando que Hasegawa atacara. Hasegawa finalmente dio un paso al frente para ganar decisivamente las últimas dos rondas y ganó su cuarta defensa con una decisión unánime. Hubo algo de frustración después de la pelea, porque tanto Hasegawa como Vetyeka se quejaron de que uno de los anuncios en el medio del ring les estaba haciendo resbalar los pies. Esta fue la primera defensa del título mundial en la que Hasegawa no pudo derribar a su oponente en la pelea.

Hasegawa (a la derecha) con su entrenador y manager Yamashita, durante una visita a Yamamoto, Miyagi, asolada por el terremoto en mayo de 2011. Su lema es "Donde hay voluntad, hay un camino". Hasegawa a veces ha expresado esa creencia. También es el nombre de su autobiografía, *Ishi dōtaku* (意志道拓)

Hasegawa defendió su título por quinta vez el 10 de enero de 2008, con una victoria por decisión unánime en 12 asaltos contra el contendiente mejor clasificado del CMB, Simone Maludrottu. Hasegawa se había transferido al recién establecido Shinsei Boxing Gym en Kobe junto con su fundador y su entrenador, Masato Yamashita, durante el descanso de 8 meses desde su última defensa. A pesar de sufrir un corte sobre su ojo derecho al principio de la pelea, Hasegawa dominó la pelea para ganar por decisión unánime. Esto lo convirtió en el primer boxeador japonés en defender un título mundial de peso gallo más de cuatro veces.

Lo defendió nuevamente por sexta vez, derrotando al venezolano Cristian Faccio con un nocaut técnico en el segundo asalto el 12 de junio de 2008.

Hasegawa peleó el 16 de octubre de 2008, cuando defendió su título por séptima vez al enfrentarse al prospecto mexicano Alejandro Valdez. Hasegawa ganó la pelea por nocaut técnico en el segundo asalto.

Su octava defensa del título fue mucho más impresionante cuando detuvo a Vusi Malinga en una sola ronda el 12 de marzo de 2009.

Lo defendió nuevamente por novena vez, derrotando al estadounidense Nestor Rocha con un nocaut técnico en el primer asalto el 14 de julio de 2009.

Defendió su título por décima vez al noquear a Álvaro Pérez el 12 de diciembre de 2009.

El 30 de abril de 2010, Hasegawa desafió al campeón mexicano de las 118 libras de la OMB, Fernando Montiel. Aunque Montiel tiene un título en la misma división, no estaba en juego debido a la política de JBC. En la pelea, Hasegawa ganó los primeros tres asaltos, frustrando al visitante mexicano. En el cuarto asalto, Montiel atacó a Hasegawa, dejando al peleador local vulnerable a recibir más golpes. El árbitro declaró el final y esta fue la primera derrota por nocaut de Hasegawa. Además de perder el combate y el título, Hasegawa también sufrió una fractura en la mandíbula. La lesión no fue causada por la andanada de ataques de Montiel en el cuarto asalto, sino por un impacto que recibió Hasegawa en el primer asalto.

Después de la pelea con Montiel, Hasegawa subió dos divisiones de peso y peleó contra Juan Carlos Burgos por la corona vacante de peso pluma del CMB el 26 de noviembre de 2010 y ganó el Campeonato de peso pluma del CMB. Hasegawa fue nominado como regreso del año para los premios Best of 2010 por WBC, pero se le concedió la pelea más dramática del año contra Fernando Montiel, después de todo.

Después de ser destronado por Jhonny González en abril de 2011, Hasegawa contrató a un nuevo entrenador, Frankie Liles, en noviembre de 2011, además de su antiguo entrenador Yamashita, y ha entrenado intensamente con ello

Hasegawa estaba programado para regresar al ring contra el invicto peso pluma mexicano Carlos Felipe Félix el 17 de diciembre de 2011. Sin embargo, una costilla derecha rota que sufrió durante el entrenamiento hizo que la pelea se pospusiera hasta el 6 de abril de 2012. Detuvo al oponente en el séptimo asalto en esa aparición de regreso.

En octubre de 2012, se anunció que Hasegawa bajaría de división de peso a supergallo en su próxima pelea en diciembre. Derrotó a Arturo Santos Reyes por decisión unánime en Kobe el 22 de diciembre de 2012. Hasegawa dijo que había necesitado dos años después de ganar el título de peso pluma para recuperar su estilo inicial. Sufrió la falta de motivación para seguir luchando durante los dos años posteriores a la muerte de su querida madre y la tragedia de las secuelas del terremoto y tsunami de Tōhoku en 2011 que azotó Japón.

Hasegawa se enfrentó a Genaro Camargo en una pelea en Tokio el 12 de agosto de 2013. Ganó por nocaut técnico en el primer asalto.

Hasegawa luchó por el título supergallo de la FIB contra el actual campeón Kiko Martínez el 23 de abril de 2014 en Osaka. En lo que muchos pensaron que sería la última pelea en la colorida carrera de Hasegawa, estalló una competencia de ida y vuelta, y el poder de nocaut de un solo golpe del español fue el factor decisivo cuando instó a la detención del árbitro en la séptima ronda luego de un brutal ataque a su japonés.

Después de la pelea con Martínez, muchos pidieron que Hasegawa se retirara, ya que parecía que ya no era el peleador que alguna vez fue. Sin embargo, Hasegawa regresó al ring el 9 de mayo de 2015 en Kobe ante el invicto mexicano Horacio García. Ganó la pelea cómodamente a través de UD en 10 asaltos.

El 15 de septiembre de 2016, Hasegawa derrotó a Hugo Ruiz por nocaut técnico para convertirse en campeón de peso supergallo del CMB. Más tarde ese año, el 9 de diciembre, Hasegawa anunció su retiro del boxeo.

5. Kazuto Ioka

Kazuto Ioka (井岡一翔, *Ioka Kazuto*, nacido el 24 de marzo de 1989). Es el primer boxeador japonés masculino y el cuarto asiático en ser campeón mundial de cuatro pesos, después de haber ostentado los títulos unificados de peso minimosca de la AMB y el CMB entre 2011 y 2012, el título de peso minimosca de la AMB (regular) de 2012 a 2014, el título de peso mosca de la AMB de 2015 a 2017 y el título de peso súper mosca de la OMB de 2019 a 2023. En diciembre de 2020, BoxRec lo clasifica como el cuarto mejor peso súper mosca activo del mundo y tercero por la revista *The Ring* y el Transnational Boxing Rankings Board. También está clasificado como el noveno mejor boxeador del mundo, libra por libra, por *The Ring.*

Al no calificar para los Juegos Olímpicos, Ioka abandonó la universidad y se convirtió en profesional en 2009. El 12 de abril de 2009, luchó contra Thongthailek Sor Tanapinyo y ganó su debut por nocaut técnico en el tercer asalto. Después de esta victoria, obtuvo seis victorias consecutivas. Después de ganar 5 peleas, Ioka compitió por el título vacante japonés de peso mosca ligero. Ioka capturó el título nacional al detener a Masayoshi Segawa en la décima ronda final.

En su siguiente pelea, Ioka ganó el título de peso minimosca del CMB ante Oleydong Sithsamerchai por nocaut técnico en el quinto asalto en la séptima defensa del título de este último en el World Memorial Hall, en febrero de 2011. Sithsamerchai fue derribado dos veces en el transcurso de su primera pelea.

Ioka defendió su título dos veces en 2011, primero contra Juan Hernández, ganando por decisión unánime (118-111, 117-111, 116-112), y luego contra Yodgoen Tor Chalermchai, ganando por nocaut técnico en el primer asalto en New Nochevieja 2011.

El 20 de junio de 2012, Ioka se enfrentó al campeón de la AMB Akira Yaegashi en un combate que marcó la primera vez que dos luchadores japoneses se enfrentaron para unificar títulos mundiales. La pelea tuvo lugar en el Gimnasio de la Prefectura de Osaka. Ioka derrotó al campeón de la AMB Akira Yaegashi por decisión unánime (115-113, 115-113, 115-114). Los dos peleadores intercambiaron duros golpes a lo largo de una tensa pelea táctica. La pelea terminó con Yaegashi e Ioka intercambiando combinaciones mientras buscaban el nocaut. Desde el principio de la pelea, el ojo de Yaegashi estuvo casi cerrado. El médico de primera fila realizó varios controles, pero a Yaegashi se le permitió terminar la pelea. Cuando se le preguntó si el resultado habría sido diferente a menos que tuviera los ojos hinchados, Yaegashi dijo: "No deberíamos pensar en eso. No hay ningún caso en el boxeo". El día después de la pelea, Ioka decidió subir de categoría.

Poco después de la pelea, Ioka también subió al peso mosca ligero. El 31 de diciembre de 2012, Ioka venció al invicto José Alfredo Rodríguez por el título vacante de peso minimosca (Regular) de la AMB en el Gimnasio de la Prefectura de Osaka. Ioka derribó a Rodríguez una vez en la ronda 1 y dos veces en la ronda 6 antes de que el árbitro detuviera la pelea. Ioka ostentaba la versión Regular del título de la AMB, mientras que Román González era el (Super) campeón de la AMB. Ioka defendió su título tres veces, pero nunca se enfrentó a González.

El 28 de febrero de 2014, Ioka dejaría vacante el título de la AMB para pasar a la división de peso mosca con el fin de intentar convertirse en campeón mundial de tres divisiones. El 7 de mayo de 2014, Ioka se enfrentó al campeón tailandés de la FIB Amnat Ruenroeng en el Gimnasio de la Prefectura de Osaka. Ioka parecía ser el boxeador más activo, pero Ruenroeng conectó golpes más fuertes mientras contrarrestaba a Ioka. Ruenroeng perdió un punto por bateo tras el descanso. Sin embargo, Ruenroeng retuvo su título con una decisión dividida (119-108, 115-112, 113-114). La tarjeta 119-108 entregada por el juez Pawel Kardyni fue criticada por ser demasiado amplia.

El 22 de abril de 2015, Ioka logró su objetivo de ser un triple campeón, cuando derrotó al campeón AMB (Regular) Juan Carlos Reveco por decisión mayoritaria (116-113, 115-113, 114-114). La pelea vio a Reveco tomar las primeras rondas, pero Ioka se hizo fuerte en las rondas intermedias y obtuvo el visto bueno al final. Reveco apeló la decisión ante la Asociación Mundial de Boxeo, quien ordenó una revancha inmediata. Más tarde, a Ioka se le otorgó una defensa voluntaria contra Roberto Sosa, y el ganador ordenó enfrentarse a Reveco. Ioka venció a Sosa por decisión unánime (120-108, 119-109, 119-109). La revancha Ioka-Reveco se fijó para diciembre de 2015. Ioka superó a Reveco al comienzo del combate. Sin embargo, Reveco comenzó a recuperarse en la ronda 7. Ioka respondió de la misma manera, casi noqueando a Reveco. Reveco finalmente cayó en la ronda 11 luego de una serie de ganchos al cuerpo.

Ioka estaba a punto de llegar a un acuerdo para pelear contra el campeón de peso mosca (súper) de la AMB, Juan Francisco Estrada, cuando este último dejó vacante para competir en el peso súper mosca. Ioka fue derribado por primera vez en su carrera contra el retador de 18 años y campeón interino de la AMB, Stamp Kiatniwat. Ioka se recuperó, golpeando a Kiatniwat en el cuerpo, hasta que finalmente derribó al retador dos veces en la ronda 9. El árbitro detuvo la pelea con la segunda caída. La victoria fue la cuarta defensa de peso mosca de Ioka.

En noviembre de 2017, Ioka dejó vacante su título después de cinco defensas exitosas. Planeaba defender el 31 de diciembre, pero su padre dijo que no estaría listo para hacerlo, ya que no había seguido con su entrenamiento después de casarse a principios de año con Nana Tanimura. Ioka pasó a anunciar su retiro a los 28 años después de casarse y, según los informes, pelearse con su padre y promotor, Kazunori Ioka.

En la víspera de Año Nuevo de 2018, Ioka luchó contra el cuatro veces campeón de peso Donnie Nietes por el título supermosca de la OMB en un intento por ganar un título mundial en una cuarta categoría de peso. Aunque muchos pensaron que Ioka había hecho lo suficiente para ganar la pelea, perdió polémicamente por decisión dividida, con un marcador de 116-112 a su favor que fue anulado por 116-112 y 118-110 a favor de Nietes.

En junio de 2019, Ioka luchó contra Aston Palicte por el título vacante de peso súper mosca de la OMB en su segundo intento de convertirse en campeón de cuatro pesos. En el décimo asalto, después de liderar en las tarjetas de puntuación de los tres jueces, Ioka obtuvo una victoria por nocaut técnico para convertirse en el primer boxeador japonés en la historia en ganar un título importante en cuatro categorías de peso.

En la víspera de Año Nuevo de 2019, Ioka luchó contra el invicto Jeyvier Cintrón en su primera defensa de su título de la OMB, ganando una decisión unánime en doce asaltos con dos jueces anotando la pelea 116-112 y el tercero anotando 115-113.

Ioka hizo la segunda defensa de su título de la OMB en una emocionante pelea contra el invicto campeón de tres pesos y enemigo doméstico Kosei Tanaka en la víspera de Año Nuevo de 2020 en Tokio. Después de unas primeras cuatro rondas competitivas en las que Tanaka fue el agresor e Ioka encontró el éxito con contragolpes, Ioka derribó a su oponente en la quinta ronda con un gancho izquierdo de contraataque. Cuando quedaba aproximadamente un minuto en el sexto asalto, volvió a derribar a Tanaka. En el octavo asalto, Ioka atrapó a su oponente con otro fuerte gancho de izquierda, y el árbitro Michiaki Someya atrapó a Tanaka antes de que pudiera caer y detuvo la pelea, Ioka retuvo su título de la OMB por nocaut técnico en el octavo asalto.

El 1 de junio de 2021, la OMB ordenó a Ioka que defendiera su título de peso súper mosca contra su contendiente número 2 en la división, el ex campeón unificado de peso minimosca Francisco Rodríguez Jr. La pelea entre Ioka y Rodríguez se llevó a cabo el 1 de septiembre, 2021 en Tokio. Ioka ganó la pelea por decisión unánime, con los tres jueces otorgando puntuaciones de 116-112 a su favor.

Se esperaba que Ioka se enfrentara al campeón de peso súper mosca de la FIB, Jerwin Ancajas, en una pelea de unificación del título el 31 de diciembre de 2021, en el Ota City General Gymnasium en Tokio, Japón. La pelea se pospuso oficialmente el 3 de diciembre, ya que las medidas más estrictas de COVID-19 impuestas por el gobierno japonés impidieron que Ancajas ingresara al país. Ioka fue reprogramado para enfrentar al campeón de peso súper mosca de la OPBF y Asia Pacífico de la OMB, Ryoji Fukunaga, en la misma fecha y en el mismo lugar. Ganó la pelea por decisión unánime, con puntuaciones de 115-113, 116-112 y 118-110.

El 1 de abril de 2022, la OMB ordenó a Ioka realizar una defensa obligatoria del título ante Donnie Nietes. La pelea será una revancha de su pelea del 31 de diciembre de 2018, que Nietes ganó por decisión dividida. La pareja llegó a un acuerdo un mes después y anunció oficialmente la pelea para el 13 de julio. Ioka ganó la pelea por decisión unánime, con puntuaciones de 120-108, 118-110 y 117-111.

El 31 de diciembre de 2022, Ioka hizo su sexta defensa del título de peso súper mosca en una pelea de unificación con el campeón de la AMB, Joshua Franco. Lucharon en un empate mayoritario y retuvieron ambos títulos. Ioka dejó vacante el título de la OMB el 14 de febrero para enfrentarse a Franco en una revancha después de que se le ordenara hacer una defensa obligatoria del título contra Junto Nakatani.

6. Naoko Fujioka

Naoko Fujioka (藤岡奈穂子, *Fujioka Naoko*,nacida el 18 de agosto de 1975). Es la primera campeona mundial de cinco divisiones de Japón, ya que ostentó el título de peso mosca femenino de la AMB entre marzo de 2017 y abril de 2022. Anteriormente también ocupó el peso mínimo femenino del CMB; WBO peso mosca junior femenino; peso supermosca femenino de la AMB; y títulos de peso gallo femenino de la OMB entre 2012 y 2017. A partir de septiembre de 2020, *The Ring la clasifica como la mejor peso mosca femenina activa del mundo* y BoxRec.

Fujioka hizo su debut profesional el 15 de septiembre de 2009, logrando una victoria por nocaut técnico (TKO) en el segundo asalto contra Napaporn Boonchuon (5–6, 3 KO) en el Korakuen Hall de Tokio, Japón. Después de ganar sus primeras tres peleas, todas por nocaut técnico, se enfrentó a Kanittha Kokietgym (8-2, 2 KO) por el título vacante de peso mínimo femenino WBC - OPBF el 24 de septiembre de 2010, en el Korakuen Hall. Fujioka capturó su primer título profesional por decisión unánime (UD), con dos jueces anotando la pelea 98–92 y el tercero anotando 98–93.

Ella defendió con éxito su título regional del WBC en diciembre antes de competir por su primer título mundial contra la actual campeona Anabel Ortiz. La pelea tuvo lugar el 8 de mayo de 2011 en el Korakuen Hall. Fujioka capturó el título de peso mínimo femenino del CMB de Ortiz por retiro de esquina (RTD) en el octavo asalto después de que Ortiz no pudo levantarse de su banquillo para el noveno asalto. En el momento de la detención, Fujioka estaba por delante en las tarjetas de puntuación de los tres jueces por 78-72.

Luego de cuatro victorias más, incluidas dos defensas de su título mundial WBC contra Kanittha Kokietgym en septiembre de 2011 y Victoria Argueta en octubre de 2012, Fujioka subió tres divisiones de peso para desafiar a Naoko Yamaguchi por su título supermosca femenino de la AMB el 13 de noviembre de 2013 en el Korakuen Hall. Fujioka anotó una caída en el tercer asalto en el camino a una victoria de la UD para convertirse en campeón mundial de dos divisiones, con dos jueces anotando la pelea 97–92 y el tercero anotando 98–91. Después de defender con éxito su título contra Tomoko Kawanishi en julio de 2014, Fujioka bajó de peso para desafiar a Susi Kentikian por su Título femenino de peso mosca de la AMB el 8 de noviembre de 2014 en el Porsche-Arena de Stuttgart, Alemania. Luchando por primera vez fuera de Japón, Fujioka sufrió la primera derrota de su carrera en su intento por un tercer título mundial a través de UD, con las tarjetas de puntuación de los jueces leyendo 96–94, 97–94 y 97–93.

Se recuperó de la derrota con una victoria por decisión dividida (SD) contra Mariana Juárez en marzo de 2015 antes de enfrentarse a Hee Jung Yuh por el título vacante de peso gallo femenino de la OMB. La pelea tuvo lugar el 19 de octubre de 2015 en el Korakuen Hall. Fujioka derrotó a Jung Yuh por UD, convirtiéndose en campeón mundial de tres divisiones con dos jueces anotando la pelea 100-90 y el tercero anotando 99-91. Luego de una defensa exitosa contra Shindo Go en junio de 2016, bajó dos divisiones para desafiar a Jessica Chávez por su título de peso mosca femenino del CMB el 1 de octubre de 2016 en el Centro Regional de Deporte de Las Américas en Ecatepec de Morelos, México. En una competencia en la que Fujioka fue derribado en el sexto asalto y una deducción de puntos de Chávez en el décimo y último asalto por agarre excesivo, Fujioka sufrió la segunda derrota de su carrera a través de UD, con las tarjetas de puntuación 94–93, 95–93 y 96–92.

En su siguiente pelea se enfrentó a Isabel Millán, haciendo su segundo intento por el título de peso mosca femenino de la AMB que Kentikian dejó vacante. La pelea tuvo lugar el 13 de marzo de 2017 en el Korakuen Hall. Fujioka derribó a Millan dos veces, primero en la segunda ronda y nuevamente en la décima y última ronda, lo que provocó que el árbitro cancelara la pelea a los 21 segundos de la ronda, lo que le otorgó a Fujioka una victoria por nocaut técnico. En el momento de la detención, los tres jueces la tenían por delante, con puntajes de 89–81 dos veces y 88–82. Con la victoria, se convirtió en la primera campeona mundial de cuatro divisiones de Japón. Bajó de peso para su próxima pelea, enfrentándose a Yokasta Valle por el título vacante de peso mosca junior de la OMB el 1 de diciembre de 2017 en el Korakuen Hall. Fujioka derrotó a Valle a través de la UD con puntajes de 99–91, 98–92 y 96–94 para convertirse en el primer campeón mundial de cinco divisiones de Japón. Volviendo al peso mosca, defendió con éxito su título de la AMB por UD contra Irma Sánchez en septiembre de 2018 antes de retener el título a través de un empate dividido (SD) contra la campeona de peso mosca junior femenino de la OMB, Tenkai Tsunami, en julio de 2019.

7. Fujin Raika

Emiko Raika (来家恵美子, nacida el 24 de enero de 1975 en Kioto, Japón).

Aunque más mujeres japonesas han practicado deportes tradicionalmente masculinos como el kárate, el kickboxing y la lucha libre en los últimos años, muchas en Japón todavía creen que las mujeres no deberían boxear debido al riesgo de lesiones. Raika, que sufrió una fractura en la nariz y en la cuenca del ojo en las peleas, se encoge de hombros ante la posibilidad de lesiones. "Cuando les dije a mis amigos que quería convertirme en boxeadora, se sorprendieron y descartaron mi decisión porque soy una mujer", dijo Raika. "Pero tuve que resistir. Me gusta el boxeo y quería hacerlo. De hecho, me estoy expresando a través del boxeo. No estoy luchando para vencer al oponente, sino por mí mismo".

Siempre disfrutó de los deportes duros como la lucha libre y el rugby, Raika se unió a un gimnasio de boxeo local que encontró mientras viajaba al trabajo en una fábrica de baterías y se entrenó para competir como boxeadora amateur.

Raika obtuvo tres victorias en tres peleas de aficionados y fue nombrada la mujer más destacada en un torneo amateur local, donde fue descubierta por Toshihiro Yamaki, propietario de un gimnasio en Tokio.

Con un número creciente de mujeres japonesas interesándose en el boxeo, un grupo de propietarios de gimnasios había organizado una asociación de boxeo de mujeres en 1999, con Yamaki como su secretaria general, llamada Comisión de Boxeo de Mujeres japonesas (JWBC).

Yamaki quedó impresionado por Raika y le pidió que se uniera a su gimnasio y se volviera profesional. Ahora se dedica a tiempo completo al boxeo.

Raika ganó el título mundial de peso pluma de la WIBA de manos de la australiana Sharon Anyos en 2001 y defendió con éxito el título en una revancha en 2002. Después de destruir a una superada Shelby Walker en dos rondas para su segunda defensa del título el 23 de mayo de 2004, Raika hizo su tercera defensa del título contra la ruda (e invicta) luchadora Melissa Fiorentino el 18 de septiembre de 2004 en Kioto, Japón. Fue llamada la Pelea del Año de WIBA 2004, Raika nuevamente defendió con éxito su corona a través de una decisión de 10 asaltos en una brutal pelea mano a mano.

Raika luego dejó vacante su título mundial en peso pluma (126 libras) para subir de peso a la división de peso superpluma (130 libras).

El 13 de marzo de 2005, en Tokio, Japón, Raika perdió por decisión en 10 asaltos ante Chevelle Hallback por el título mundial vacante de peso superpluma de la WIBA.

El 1 de octubre de 2005, en Tokio, Japón, Raika ganó por decisión en 8 asaltos a Belinda Laracuente.

El 20 de mayo de 2006, en la provincia de Cholla, Corea, Raika subió otras 2 clases de peso, a 140 libras, donde ganó una decisión unánime en 10 asaltos sobre Won Mi Chung, por el título mundial de peso welter ligero de la IFBA.

El 10 de junio de 2006, en Tokio, Japón, Raika noqueó a Yoko Takahashi en el cuarto asalto con un golpe al cuerpo.

El 15 de diciembre de 2006, en Tokio, Japón, Raika ganó una decisión unánime de 10 asaltos sobre Terri Blair para ganar el título mundial vacante de peso ligero de la WIBA.

8. Tenkai Tsunami

Manami Arima (有馬真波, *Arima Manami*, nacida el 13 de agosto de 1984), más conocida como Tenkai Tsunami. Es campeona mundial en dos categorías de peso, ya que ostentó el título de peso mosca junior femenino de la OMB de 2018 a julio de 2021 y anteriormente el título de peso supermosca femenino de la AMB de 2009 a 2012. También ocupó el título de peso gallo femenino de la AMB en 2012; el título supermosca femenino del CMB en 2013; y el FIB *título de peso gallo femenino en 2015. A partir de septiembre de 2020, The Ring* la clasifica como la tercera mejor mosca junior femenina activa del mundo y la quinta por BoxRec.

Tsunami hizo su debut profesional el 12 de junio de 2005, anotando una victoria por nocaut técnico (TKO) en el tercer asalto contra Maki Ochiai en el Ayuntamiento de Kitazawa en Tokio, Japón.

Después de compilar un récord de 3-1 (1 KO), desafió a Ju Hee Kim por el título de peso mosca junior de la IFBA el 22 de abril de 2006 en la Universidad de Shingoo en Seongnam, Corea del Sur. Tsunami sufrió la segunda derrota de su carrera, perdiendo por decisión unánime (UD) en diez asaltos.

Después de otras ocho peleas, siete victorias con tres por detención, derrotó a Eun Young Kim el 18 de mayo de 2008 en el Yangcheongu Hall en Seúl, Corea del Sur, capturando el título de peso gallo de la IFBA a través de UD con puntuaciones de 98–94, 96–94 y 97. –96.

Después de retener su título por decisión mayoritaria (MD) contra Young Kim en una revancha en agosto y una victoria por nocaut técnico contra Soo-Hyun Oh en una pelea sin título en noviembre, Tsunami desafió a la campeona supermosca femenina de la AMB, Zhang Xiyan, el 26 de febrero de 2009 en el Korakuen Hall de Tokio. Tsunami ganó la pelea por decisión dividida (SD) para capturar su primer título mundial importante. Dos jueces anotaron el combate a favor de Tsunami con 98–92 y 97–95, mientras que el tercero lo anotó 96–95 para Zhang. Después de cuatro defensas exitosas, ganando dos por detención, perdió el título por UD contra Naoko Yamaguchi el 9 de julio de 2012 en el Korakuen Hall. Dos jueces puntuaron el combate 97–93 y el tercero lo puntuó 97–94.

Después de la derrota ante Yamaguchi, subió de peso para desafiar a la campeona de peso gallo femenino de la AMB, Janeth Pérez, el 6 de octubre de 2012 en el Palenque de la Feria en Tepic, México. Tsunami fracasó en su segundo intento por un título mundial importante, perdiendo por UD. Dos jueces puntuaron el combate entre 99 y 91 y el tercero entre 100 y 90.

Después de su quinta derrota, volvió a bajar al peso súper mosca, perdiendo una UD de diez asaltos ante la ex campeona mundial Mariana Juárez en diciembre, antes de desafiar a la campeona de peso súper mosca del CMB, Zulina Muñoz, el 2 de marzo de 2013 en el Gimnasio de las Liebres en Río Bravo, México. Tsunami falló en su tercer intento por un título mundial, perdiendo por UD con puntajes de 95–93 dos veces y 97–92.

Ella sufrió su quinta derrota consecutiva cinco meses después contra Jessica Chávez en septiembre, antes de romper la racha de derrotas con una victoria por nocaut técnico contra Leslie Domingo en noviembre. Perdió nuevamente en su próxima pelea contra Arely Muciño en enero de 2014 antes de derrotar a Honey Mae Bermoy el 7 de marzo en el Korakuen Hall, capturando el título vacante de peso gallo femenino OPBF por nocaut técnico en el séptimo asalto.

Después de una derrota en una revancha con Jessica Chávez el mes siguiente y una victoria por TKO contra Rathsada Sor Worasin en marzo de 2015, desafió a la campeona de peso gallo femenino de la FIB, Carolina Rodríguez, el 22 de agosto de 2015 en el Gimnasio Sokol en Antofagasta, Chile. En lo que fue su tercer intento de ganar un segundo título mundial importante, Tsunami perdió por UD con puntajes de 98–92, 99–91 y 100–91.

Ganó tres de sus cuatro peleas siguientes, todas por detención, antes de enfrentarse a Chaoz Minowa por el título vacante de peso mosca junior femenino de la OMB el 8 de marzo de 2018 en el Korakuen Hall. Tsunami derrotó a Minowa por detención después de que ella no pudo salir de su esquina para el noveno asalto, lo que le otorgó a Tsunami el título de la OMB a través del retiro de la esquina del octavo asalto (RTD). En el momento de la detención, Tsunami estaba por delante en las tarjetas de puntuación de los tres jueces, con puntuaciones de 78–74 dos veces y 78–75. Luego de una defensa exitosa de su título recién adquirido, una victoria por nocaut técnico sobre Gretchen Abaniel en julio, subió de peso para desafiar a la campeona de peso mosca femenino de la AMB, Naoko Fujioka, el 12 de julio de 2019 en el Korakuen Hall. Fujioka retuvo su título a través de un empate dividido, con un juez anotando la pelea 96–94 a favor de Tsunami, otro anotando 95–94 para Fujioka mientras que el tercero lo anotó incluso en 95–95.

9. Momo Koseki

Momo Koseki (小関桃, *Koseki Momo*, nacida el 31 de julio de 1982). Es campeona mundial de dos pesos y ocupó el título de peso átomo femenino del CMB de 2008 a 2015; el título de peso átomo femenino de la AMB en 2015; y el título de peso paja femenino del CMB en 2017. Koseki ha batido un récord de diecisiete defensas consecutivas de su título de peso átomo del CMB.

Koseki se inspiró para dedicarse al boxeo después de ver a Hiroshi Kawashima en la televisión. Koseki ganó los campeonatos amateur femeninos inaugurales de todo Japón en 2003, así como la segunda edición en 2004. Después de ganar un tercer título amateur nacional en 2007, decidió convertirse en profesional ya que el boxeo femenino aún no se aceptaba como deporte olímpico.

Koseki ganó sus primeros tres combates. Luego desafió a Winyu Paradorngym por el título mundial inaugural de peso átomo del CMB. Winyu ganó la pelea por decisión unánime. En su siguiente pelea, Koseki subió dos categorías de peso para competir por el título de peso mosca ligero del CMB, pero volvió a perder por decisión unánime. En agosto de 2008, Koseki revanchó a Paradorngym y ganó el título con un nocaut en el segundo asalto en Korakuen Hall. En agosto de 2014, Koseki hizo su decimocuarta defensa consecutiva, venciendo a Denise Castle con un nocaut técnico en el octavo asalto. Con la victoria, Koseki rompió a Yoko Gushiken. El récord nacional japonés de 13 defensas exitosas consecutivas del título mundial. En octubre de 2015, Koseki venció a la campeona de la AMB Ayaka Miyao por decisión unánime para hacer su decimosexta defensa y unificar títulos.

Koseki ganó el título de peso mínimo del CMB el 17 de diciembre de 2017, derrotando por decisión a la actual campeona Yuko Kuroki.

Se retiró el 29 de enero de 2018, a la edad de 34 años.

10. Shindo Go

Shindo Go (nacida el 18 de julio de 1987) es una ex boxeadora profesional japonés que ostentó el título de peso mosca femenino del CMB de 2013 a 2014. A nivel regional, ostentó el título de peso mosca femenino OPBF en 2011. Desde 2017, Go ha sido transgénero y se retiró del campeonato femenino.

El 25 de mayo de 2008, Go hizo su debut profesional en el Gimnasio de la Prefectura de Wakayama local en el combate contra el ex campeón amateur japonés Masae Akitaya, que perdió por decisión unánime. En 2012, perdió contra Mariana Juárez por el título de peso mosca femenino del CMB. Más tarde, en 2013, ganó el título de peso mosca femenino del CMB al derrotar a la entonces campeona mundial Renáta Szebelédi por decisión unánime en 10 asaltos en Big Wave, Wakayama, Japón.

El 17 de julio de 2017, se informó que se convirtió en hombre después de someterse a una cirugía de reasignación de sexo y cambiar su registro familiar, se casó con una mujer cisgénero y planea presentar un aviso de jubilación. El 30 de octubre de 2017 anunció su retiro del boxeo activo con un récord de 16 victorias (11KO) y 4 derrotas. También indicó su intención de convertirse en boxeador profesional masculino en el futuro.